SPÉCIAL E3

JAK & DAXTER, **MGS 2**, SILENT HILL 2, **WRC 2001**, DEVIL MAY CRY...

LES JEUX ARRIVENT EN FORCE !

T 6856 - 54 - 49,00 F

PlayStation® 2 Magazine

Numéro 54 - Juin 2001 - 49 F

urvival-Horror **Éditeur :** Sony C.E.I. **Développeur :** DeepSpace (Japon) **Site Internet :** www.playstation.com.fr/ **Disponible** le 6 juin

Extermination

Seul le plus fort survivra

Démos

MTV Music Generator 2
(Jouable)

Moto GP
(Jouable)

Extermination
(Vidéo)

The Thing
(Vidéo)

All Star Baseball 2002
(Vidéo)

Fur Fighters
(Vidéo)

Rumble Racing
(Vidéo)

Crazy Taxi
(Vidéo)

Wacky Races
(Vidéo)

NBA Street
(Vidéo)

ISSN : N°1271 4755 • numéro 54 • Juin 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Short 3/4 Ecstatic : Merci de nous aider à rendre les rues dangereuses à nouveau.

Feedback

par Sonia Jensen

L'E3, c'est un peu le Loft Story de l'actualité jeu vidéo : des gens entassés dans une enceinte surveillée, des annonces à la pelle, des votes pour déterminer les jeux intéressants, d'autres pour supprimer les éléments perturbateurs, des tirs dans les pattes, du sang, de la sueur, de la bonne humeur, de la séduction, du tape-à-l'œil, des caméras par-ci par-là, des cris, du chahut... Bref, entre voir et être vu. D'accord, la comparaison n'est pas forcément flatteuse mais il faut bien faire avec son temps. Pour l'instant, personne n'a envoyé de questions concernant une éventuelle adaptation vidéo ludique du vrai-faux sitcom « à la française » ; on se contentera donc de faire des liens imaginaires. Sur ce, je vous laisse, j'ai de l'audimat à faire.

Les Chevaliers de 3

J'aimerais savoir si une suite des Chevaliers de Baphomet 2 est prévue sur PS2. Si oui, pouvez-vous me préciser sa date de sortie et quel sera le scénario du jeu ?

Pierre-Olivier Barre, de Laval (53)

Georges remet son manteau de justicier

Voilà plus de trois ans que le second épisode des aventures de Georges Stobbart est sorti (Les Boucliers de Quetzalcoatl), et certains d'entre vous n'ont jamais réussi à se le sortir de la tête. Régulièrement depuis, nous recevons des missives soulevant la même question, et nous n'avions pas plus d'infos que cela jusqu'à présent (hormis le passage De Sang Froid, réalisé par Revolution Software, mais pas vraiment dans le même esprit). Les fans d'aventures qui font réfléchir vont être contents : le troisième volet de la série est enfin annoncé, sous le nom original de Broken Sword : The Sleeping Dragon. Le jeu devrait se voir gonflé niveau « action », tout en conservant le bon vieux principe des interactions objets/décors propres à la série. Le style bande dessinée sera encore de la partie, en profitant évidemment de la puissance graphique de la PS2. Petit inconvénient : le jeu de Revolution Software ne sortira pas avant 2002.

Il aura fallu attendre presque 5 ans pour jouer à la suite des Boucliers de Quetzalcoalt sur PlayStation 2.

Modification interne

À moins que je m'emballe très vite, vous êtes en train de dire (voir info/intox du mois dernier) qu'une nouvelle série de PS2 sera équipée de 32 Mo de RAM à la place des 4 Mo actuels qui font « cruellement » défaut à la console. C'est-à-dire que sur le papier, les PS2 sorties depuis le 24 novembre (voire avant avec les États-Unis et le Japon, soit 10 millions de PS2) seront « technologiquement » inférieures à cette nouvelle série ? Sony a-t-il le droit, plus de 1 an et demi après, de revoir le hardware de la console sachant qu'il laisse de côté 10 millions de joueurs ? Car dire que 32 Mo de RAM contre 4 Mo de RAM actuellement n'affecteront pas la qualité des jeux, j'en doute... Une PS2, quelle que soit sa version, doit rester technologiquement la même.

Deathrull

Double jeu

Ceci est l'occasion de rectifier le tir. En fait, nous avons vu double le mois dernier : il ne s'agissait pas d'une version proposant 32 Mo de RAM, mais « seulement » 16. Ensuite, il ne s'agit pas d'une « série » de consoles à proprement parler, mais d'une version dédiée au jeu online et aux salles d'arcade. Des accessoires comme le clavier, disque dur, écran, webcam seront implémentés, de quoi transformer la PS2 en un simili PC. Les pros console n'ont donc pas à s'inquiéter des futures productions PS2 ; aucune nouvelle forme de console ne viendra détrôner l'autre, si ce n'est par l'ajout de périphériques comme le disque dur (disponible pour les consoles jap'). D'autant que ce modèle high-tech de la PS2 ne sera pas en service avant la fin de l'année, et en quantité limitée. Une alternative, en attendant la généralisation des hauts débits sur vos consoles de salon.

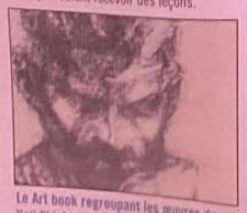
De la plume au pixel

J'aimerais devenir développeur de jeux vidéo mais je ne sais pas s'il faut avoir des compétences en dessin. Je vais être plus clair : est-ce-que par exemple, Hideo Kojima, avant de demander à ses programmeurs de réaliser un projet de jeux vidéo, dessine d'abord ses personnages et ses décors à la main ou crée-t-il ceux-ci directement par ordinateur sans rien dessiner ?

GuiGui Bond, le futur Hideo Kojima

Quand le jeu touche tous les arts

C'est étonnant le nombre de joueurs qui veulent devenir développeur en ce moment. Acte spontané ou aveu de faiblesse ? L'actualité du jeu PS2 y serait-elle pour quelque chose ?... Heureusement, être développeur n'exige pas toutes les compétences liées à l'élaboration d'un jeu dans son entier. Mais tout de même, que de chemin à parcourir. Même si tout est centralisé et qu'il y a un « responsable » derrière tout ça, les tâches sont bien réparties. Quel que soit son talent, le développeur en chef (l'équivalent du metteur en scène au cinéma) ne parviendra pas à créer seul un chef-d'œuvre de toutes pièces. Autour de lui, les graphistes commencent par poser sur le papier les « grandes lignes » qu'il aura tracées. Les croquis proposés (persos et niveaux), dans lesquels il fera sa sélection, sont ensuite confiés aux infographistes, qui se chargent d'adapter le dessin à une perspective 3D. La team de Konami, dont Hideo Kojima est le développeur principal (ou game designer), est composée de 40 personnes au total pour MGS2. En l'occurrence Yoji Shinkawa, le dessinateur réquisitionné pour Metal Gear 1 (qui a également créé les dessins de ZOE), possède un style inimitable et facilement identifiable. Cela mène à l'idée que le jeu doit toucher toutes les compétences, et pourquoi pas les meilleures. Un ouvrage regroupant l'ensemble du travail de Shinkawa sur MGS vient d'ailleurs de sortir au Japon (une sorte d'Art book avec croquis et story-boards). Son titre : *The Art of Metal Gear Solid*. C'était l'occasion de le signaler, mais vu la qualité de l'ouvrage, on n'a certainement pas fini d'en parler. Avis aux fans qui veulent recevoir des leçons.



Le Art book regroupant les œuvres de Yoji Shinkawa est, pour l'instant, uniquement disponible en import.

INFO/INTOX

Faisons faire les rumeurs sans nous étendre en longueur. Idées reçues, informations vagues... le doute n'est pas permis, et nous tâcherons d'être brefs. Vous avez les interrogations, nous avons les mots qu'il faut : info ou intox.

J'ai entendu dire que le volant officiel de GT3 coûterait 2 000 F, est-ce vrai ?
Snake

Intox : Nous vous avions fourni un élément de réponse le mois dernier. Le dernier prix arrêté s'élève à 1 290 F pour l'ensemble volant + jeu. On ignore encore si le périphérique sera disponible séparément.

Je voudrais savoir s'il est possible d'obtenir le Dr. B dans Tekken Tag. J'ai fait 289 points avec 10 strike d'affilé et un spare pour finir, et rien, pas de personnage caché, alors que certains sites disent qu'il y a moyen de l'avoir ! Alors, info ou intox ?

Info : En mode Tekken Bowl, pour obtenir le célèbre Docteur Boskonovitch, il « suffit » de battre le score de Ganryu ou Michelle, ou bien d'établir le meilleur score de ce mode de jeu. Bon courage... À noter que le Dr B. peut aussi être débloqué à partir du mode Tekken Force.

J'ai entendu dire que GT3 tournait en 60 images/seconde, ma question est : est-ce que 60 images/seconde veut dire 60 Hz ? Ma TV passe les jeux 60 Hz en noir et blanc, alors je m'inquiète.
Jehuty

Info : 60 Hz signifie bien une fréquence d'affichage de 60 images/seconde... pour la version japonaise. La version européenne de GT3, quant à elle, a été... euh... repoussée. (*soupir*)

J'ai lu sur Internet que Dead or Alive 3 sera une exclusivité Xbox : est-ce vrai ?

Info et intox : Le jeu de Tecmo est devenu une « priorité » Xbox pour les six mois à venir. Le jeu sera ensuite décliné sur PS2 et autres consoles. Une exclusivité toute relative, en somme...

Un FPS explosif !

Salut à toute l'équipe de Play2Mag. Je vous écris pour pousser un coup de gueule. J'ai acheté Quake 3 Revolution et il est bugué : ça plante lors des chargements et ça fait un bruit d'enfer, on a l'impression que la Play 2 va exploser. Il paraît que c'est un problème de compression.

Un internaute

Défense du consommateur

Quelques lecteurs nous ont signalé des problèmes avec le jeu Quake III Revolution. Une rumeur met même dans la catégorie « sensibles » les premières séries de console. Les niveaux complexes de Quake 3 exigent effectivement beaucoup de ressources machine, et, pour ceux qui y auraient joué, mettent un temps important à charger. En cours de jeu, il est aussi possible que la console fasse des bruits en tout genre. Il semblerait que le jeu n'ait pas été optimisé pour la console et qu'on ait droit à une « simple » adaptation de la version PC sur PS2, ceci expliquant cela. Quoi qu'il en soit, si le jeu refuse de fonctionner correctement, mieux vaut s'atteler à cette célèbre formule : le consommateur a toujours raison. Certaines machines sont défectueuses, et en cas de problème, il est essentiel de faire valoir ses droits auprès des revendeurs.

Comme son homologue Unreal Tournament, Quake 3 peut rencontrer quelques problèmes de lecture sur PS2.

Bonus bien caché

Salut, y aurait-il un moyen d'acheter une démo de MGS 2 ou si vous en avez une en trop, hein, on sait jamais. Sinon aura-t-on un jour la chance de la trouver sur le DVD du mag ? Bon, ben, bon courage et puis continuez encore longtemps. Merci.

Florent

La chasse au trésor

Pour l'instant, plusieurs solutions pour s'essayer à la démo du moment : se procurer celle disponible avec le jeu ZOE (fallait-il le préciser). Ou bien s'essayer à quelques concours sur des sites spécialisés proposant la démo en prix (Game One, par exemple). Ou encore fouiller parmi les petites annonces des sites de ventes aux enchères entre particuliers. Certains vendeurs ont flairé la bonne affaire (ben tiens) et les prix peuvent grimper facilement. En théorie, le jeu ne doit pas être vendu séparément de l'ensemble, mais pour une fois, laissons aux fans l'indulgence de la loi. Quant aux démos de la rédac, en trouver une ici tient de l'exploit : c'est ça, la rançon du succès... Dernier choix : patienter encore quelques mois avant de la trouver sur notre DVD de démos.

Rien que pour vos yeux...

Le câble S-vidéo pour la PS2 fait-il disparaître les scintillements très visibles dans certains jeux ? Améliore-t-il vraiment l'image ? Parce que vu le prix...

Jonathan Fiet

Le clair sur toute cette affaire

Y a pas photo : voilà le bon compromis pour une bonne qualité d'image à la fois en lecture DVD et jeux PS2. Jusqu'à présent, le joueur/cinéphile exigeant devait alterner entre câble RGB pour les jeux et câble Euro-Av (le câble basique) pour les films. Jusqu'à début avril en tout cas, date de sortie du câble S-vidéo (à 200 F pour le modèle officiel, voire moins. Quand on aime...). Ce n'est pas pour faire de la pub, mais comme pour une bonne lessive aux enzymes gloutons, adieu les couleurs qui bavent, le rouge qui fond et le vert qui abîme les yeux. Des défauts assez pénibles sur les jeux PSone qui profitent de la compatibilité. Quant aux scintillements présents sur les jeux PS2, il s'agit du type d'affichage inhérent au jeu, et le câble n'y changera pas grand-chose. En bref, le cordon S-vidéo est bien la meilleure solution actuellement pour profiter à la fois du confort de l'image DVD et limiter les défauts d'affichage des jeux. Un dernier conseil : vérifiez que votre téléviseur dispose de la sortie ad hoc avant de franchir le pas, même si des adaptateurs péritel S-vidéo existent.

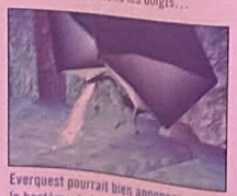
Everwait ?

Bonjour à tous ! Étant un fan du jeu de rôle en ligne Everquest, et ayant remarqué que le jeu sur PC avait été distribué par Sony, je me demandais s'il n'était pas destiné, pour la compagnie, à se faire la main sur les jeux en ligne, en prévision de la sortie du « modem » pour la PS2... D'autre part, sans trop y croire, je me demandais s'il y aurait une possibilité de voir un jour apparaître ce jeu vraiment hors du commun sur nos chères consoles ? Je suppose que vous n'en savez pas plus que moi sur le sujet, mais cela me fait rêver ! Une dernière petite chose : je me demandais si la sortie de jeux en ligne sur PS2, permettrait aux « consoleux » de se mesurer aux « PCistes », dans le cas de jeux existants sur les deux supports ? Ou alors les serveurs seraient spécifiques à la PS2 ? Je suppose que la technologie doit être différente, mais une fois de plus, cela fait rêver ! Oui, je sais, je rêve beaucoup, mais bon, sait-on jamais ! Merci de votre attention, bon courage et bonne continuation à toute l'équipe !

Fabien (alias Fabyan dans le monde de Norrath)

MMOPRG, pour simplifier...

Une branche de Sony, 989 Studios, a effectivement racheté la société Verant Interactive, auteur du jeu Everquest. On le présente : il s'agit d'un jeu de rôle online persistant massivement multijoueur d'inspiration heroic fantasy. À ce titre, il se joue uniquement online, autrement dit avec une connexion Internet. On parle de jeu « persistant » parce que l'univers décrit est ininterrompu, sans arrêt habité, quel que soit le moment où vous vous connectez (le monde « persiste »...), et on a affaire à des dizaines, des centaines, des milliers d'autres joueurs venus de tous horizons. Verant avait bien annoncé l'adaptation du jeu, peu de temps avant la sortie française de la console. Depuis, plus de nouvelles... Se serait-on rendu compte que la gestion des connexions Internet risquait d'être plus douloureuse que prévue ? L'adaptation du jeu à la PS2 semblerait poser aussi des problèmes pratiques (sur la version PC d'Everquest, les joueurs communiquaient entre eux par l'intermédiaire de leur clavier). Des raisons qui paraîtraient suffisantes pour en retarder la sortie, voire pour pousser les développeurs à sortir le drapeau blanc. Pour l'instant, seuls le recours aux modems semble d'actualité pour la PS2. Les connexions à haut débit, recommandées pour Everquest, restent encore bien loin, même si le jeu de Verant peut se contenter d'un modeste modem 56 K. Seules les adaptations de Age of Empires 2 et de Battle Gear 2 pour PS2 le justifient pour l'instant... au Japon ! On en saura plus sur les serveurs PS2 au moment du lancement, croisons les doigts...



Everquest pourrait bien annoncer le baptême du jeu en ligne sur PS2. Un point qui reste à confirmer.

DANIEL HECHTER SPORT

FRAIS DE CORPS ET D'ESPRIT.

DANIEL HECHTER SPORT
EAU DE TOILETTE POUR LUI

DANIEL HECHTER SPORT

EN VENTE DANS LES MEILLEURS PARFUMERIES ET GRANDS MAGASINS SÉLECTIONNÉS.

C'est une coutume. Vous regardez quelqu'un en pleine action et le soumettez à la fatidique règle des 3 bonnes raisons. Cela permet de prendre du recul par rapport à pas mal de choses et de s'apercevoir que les 3 bonnes raisons ne sont pas toujours là. En s'interrogeant sur le « À quoi bon passer du temps sur les jeux vidéo ? », les réponses ne manquent étrangement pas. Pour monopoliser le petit écran et ainsi éviter que la famille n'aille s'abrutir devant des émissions faisant la part belle à l'argent facile (illusion) et au voyeurisme inavoué (perversion). Pour éviter d'entendre parler de dérives politiques ou alimentaires. Pour s'essayer à une activité gratifiante et distrayante loin des soucis quotidiens. Pour partager des moments mémorables avec des amis. Pour passer le temps, parfois. Pour découvrir autre chose, d'autres cultures, d'autres idées, d'autres univers… Et parce qu'on aime ça. Si vous ne saviez pas encore pourquoi, si les 3 bonnes raisons vous manquaient et si celles-ci ne vous suffisent pas, il vous reste encore, dans ce numéro de juin, à découvrir les derniers titres présentés lors du plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo : l'E3. Malgré tout ce qu'on peut voir à la télévision, l'été devrait bien commencer.

J.-F. Morisse

WE GOT IT

EN EXCLUSIVITÉ
CHEZ FOOT LOCKER
DU 5 JUIN AU 8 JUILLET

are you pumped?*

*Nous, on l'a. Et vous ? Offre valable du 5 juin au 8 juillet dans les points de vente participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles.

reebok

ONLY AT
Foot Locker

En couverture

108 Extermination, ou quand Sony s'essaie au Resident Evil-like. Action et émotions au rendez-vous, même s'il manque au tout un petit quelque chose.

Play2Mag n°54

Sommaire

Play2Mag n°54

Story-board 16
Au premier coup d'œil, c'est un dessin animé. Après, on arrête de boire et on se dit quand même que Herdy Gerdy est graphiquement unique.

SPÉCIAL E3 24
Le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo ouvrait ses portes en mai dernier. L'occasion de voir tous les jeux PS2 de l'année et même plus. Croyez-nous, il y a de quoi faire. De bien belles choses en perspective.

Projection privée 64
Spashdown est un jeu de jet ski développé par Infogrames. Un titre techniquement haut de gamme qui devrait vous initier à un sport différent mais carrément fun.

Projection privée 68
Le Shadowman revient pour une aventure toujours aussi dark, pleine de kicks, de punchs, de gun-fight et de fucking monsters. Yeah !

Casting 74
Des castings discrets, E3 oblige, qui vous permettront tout de même d'en savoir un peu plus sur Commandos 2, Baldur's Gate Dark Alliance ou encore Monkey Island. Que du bon.

Travelling
Les travellings font dans la variété. Ce qui ne veut pas dire que ça chante de tous les côtés ni qu'il y a des numéros de magie avec Patrick Sébastien. Ça veut juste dire que… enfin, vous verrez…

Gift 106
Extermination 110
Ring of Red 110
The Bouncer 112
Rugby 114
Army Men : Sarge Heroes 2 116
Fur Fighters : Viggo's Revenge 118

Les autres sorties
Ne cherchez pas, y en a pas. On le mentionne toutefois dans le sommaire au cas où vous les chercheriez mais bon. Voilà, c'était histoire de dire.

120 Sorties DVD
Sur la planète DVD, on ne s'ennuie pas. *Tigre et Dragon* a la vedette alors que *Snatch* et *Dark City* tirent habilement leur épingle du jeu.
Une fois encore, il y aura de quoi faire.

138 Réflexion
Internet à quoi ça sert ? Parfois, à se cultiver. Un petit tour d'horizon de ce qui se fait de bien sur le Web pour apprendre à mieux causer la France et pour ainsi briller en société.

152 Internet
Il fallait bien qu'on en parle quelque part sinon personne ne nous tirait, alors voilà, les dernières révélations concernant Aziz, c'est par ici que ça se passe… Navrant…

156 Bonus
Du MDK2, du NBA Hoopz, du Army Men Sarge Heroes 2… on se presse à la porte des bonus, il y a du monde, des codes, des astuces et tout le tralala.

Sans oublier les autres rubriques

24 Mise en scène
138 Hors jeux
152 Pratique
154 Comme les autres
158 La notice du DVD
160 Récap

Jak and Daxter
La nouveau jeu des Naughty Dog, l'événement de l'E3 2001. À découvrir. p. 26

Metal Gear Solid 2
Les dernières infos sur MGS 2 avant longtemps. Ne les manquez surtout pas ! p. 42

Primal
Le jeu secret de Sony, dévoilé à l'E3, Primal, c'est dans Play2Mag. p. 32

Socom
Le premier titre en ligne de la PS2 arrivera bientôt aux États-Unis. À quand l'Europe ? p. 48

CMD-J5

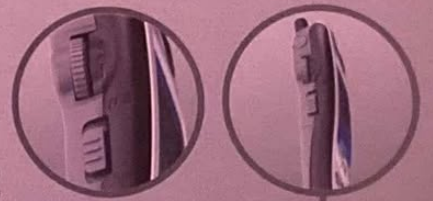
C'est si facile de dire ce qu'on a sur le cœur.

Jog Dial

Et si vous n'osez pas le dire avec des mots, dites-le avec des images ou des sons grâce au nouveau téléphone mobile CMD-J5** de Sony.

Communiquer n'a jamais été aussi simple. Avec le WAP***, vous accédez à Internet et à votre courrier électronique. De plus, les fonctions du CMD-J5 de Sony comme le mode "mains libres" et le Jog Dial vous offrent un confort d'utilisation optimal. Tout ça dans un téléphone ultra-léger de 85 g.

Alors, n'attendez-plus !… Il est temps de passer à un Sony…



go create

SONY

www.sony-europe.com/J5

**Fonction SMS avec images et sons associés entre CMD-J5 uniquement. ***Protocole d'accès à l'Internet mobile. Sony est une marque déposée de Sony Corporation, Japon.

"A vous de créer

L'EDITION COLLECTOR

RENCONTRES DU TROISIEME TYPE

... comme Steven l'a toujours rêvé...

A l'aube de sa sortie en salles le 5 septembre, la version director's cut du chef-d'œuvre de Spielberg apparaît le 6 juin en DVD.
L'Edition collector (2 disques) révèle ce montage définitif, plus 11 scènes inédites, à visionner dans l'interactivité, et un sidérant making of d'1 h 42.
Auréolé du label THX, le film a bénéficié d'un nouveau mixage 5.1 (Dolby Digital ou DTS au choix).

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Une fois n'est pas coutume, cette double page de Grand écran est intégralement consacrée à Bloody Roar 3. La raison ? Ben, tout simplement parce que le visuel vaut vraiment le coup d'œil !

Si la majorité des personnages de Bloody Roar 3 affichent un look sérieux, certains font cependant exception à la règle, à l'image de Busuzima, l'homme-caméléon !

Grâce à leur métamorphose, les combattants de Bloody Roar 3 acquièrent provisoirement une puissance énorme.

Le design de tous les combattants a été décliné en deux versions : humaine et « bestiale ». Une sorte de vision revisitée et modernisée de la série télé *Manimal* !

La version animale de chaque combattant est censée refléter leur personnalité humaine.

© Raizing/Eighting Interactive

ÉDITEUR : [illegible] DÉVELOPPEUR : [illegible] DISPONIBLE : [illegible]

« Herdy Gerdysez-moi ça ! »

par Le Pixx

En voilà un truc intéressant ! Un monde sans robot, sans monstres-zombiesques, sans une seule usine post-apocalyptique à l'horizon. Que de la nature, quoi ! Ça ne veut pas dire que, graphiquement, c'est plus facile à faire…

Stories Illustrations © Core Design

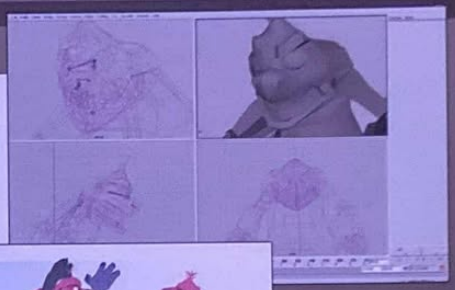
Quand on pense que tout a été fait dans les jeux de plate-forme, on se dit que les prochains auront intérêt à être drôlement réussis en matière d'unité graphique, parce que sinon, ça risque d'être « pète-gueule ». Herdy Gerdy nous placera son unité de lieu et de temps dans un univers très écolo. Avec des abeilles dans le ciel, des petits zozios sur les branches, de l'herbe plein les pâturages, et pas mal de bestioles plus ou moins frisées pour brouter le tout.

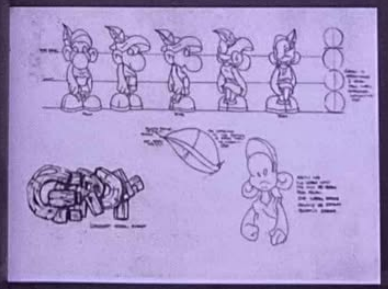
Écosystème

Herdy Gerdy fait partie de ces jeux qu'on pourrait volontiers qualifier de « chimères ». En effet, on a droit à un véritable croisement entre plusieurs styles. Ainsi, le jeu arrive à nous donner de la stratégie, de la plate-forme et de l'aventure en même temps. Imaginez un peu : réaliser une quête tout en courant sur des plates-formes pour réunir des troupeaux. Évidemment, pour que cela puisse fonctionner correctement, il faut que l'univers tienne debout, et que sa cohérence soit à toute épreuve. Le problème, c'est que le ton écologique du jeu a donné beaucoup de difficultés à l'équipe de développement. Un jeu en pleine nature, c'est un peu essayer de légiférer le chaos. Le premier tour de force réside dans le fait que la restitution des éléments naturels des décors ne ressemble pas à un bête assemblage numérique et répétitif. L'autre tour de force a été aussi dans la réalisation même des tableaux. L'équipe a beau faire partie de Core Design, la boîte qui a créé Lara Croft, les niveaux, ici, sont loin d'être « carrés ». Enfin, l'intégration des personnages a été aussi un gros chantier, puisqu'ils devaient être suffisamment toonesques pour amuser, sans pour autant nuire au gameplay, ni à la continuité de l'unité scénaristique même du jeu.

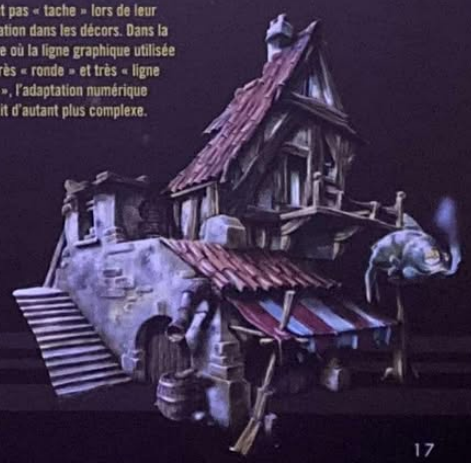
Graphiquement, Herdy Gerdy est juste « beau ». Bien que le jeu ressemble beaucoup, dans son principe de gameplay, à une foule de jeux de plates-formes déjà existants, tout son habillage esthétique risque de devenir un modèle du genre. À travers ce jeu, on comprend l'importance non négligeable que peut prendre le graphisme, et toute sa chaîne de production, dans la mise en place d'une unité de temps et de lieu. Et dans la mesure où ces deux dernières données sont essentielles pour le bon fonctionnement du background de n'importe quelle histoire, et ce, quel que soit le média utilisé pour servir celle-ci, on se dit que bon nombre de développeurs devraient écouter plus souvent les dessinateurs. C'est ce qui s'est passé pour Herdy Gerdy.

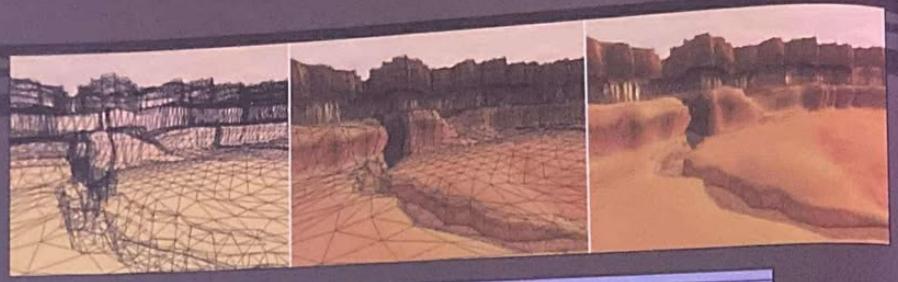
L'animation des personnages a eu, pour Herdy Gerdy, une importance capitale afin de crédibiliser l'univers fantaisiste du jeu. Ainsi, les mimiques des personnages sont définies dans un certain nombre d'attitudes différentes. Une fois cela fait, on demande à l'ordinateur d'aller aléatoirement d'une attitude à l'autre, tout en respectant les lois régies par le moteur physique. Du coup, le personnage se met à bouger avec une certaine inertie dans ses mouvements, ce qui lui donne d'autant plus de force.

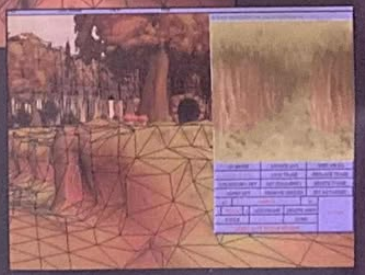




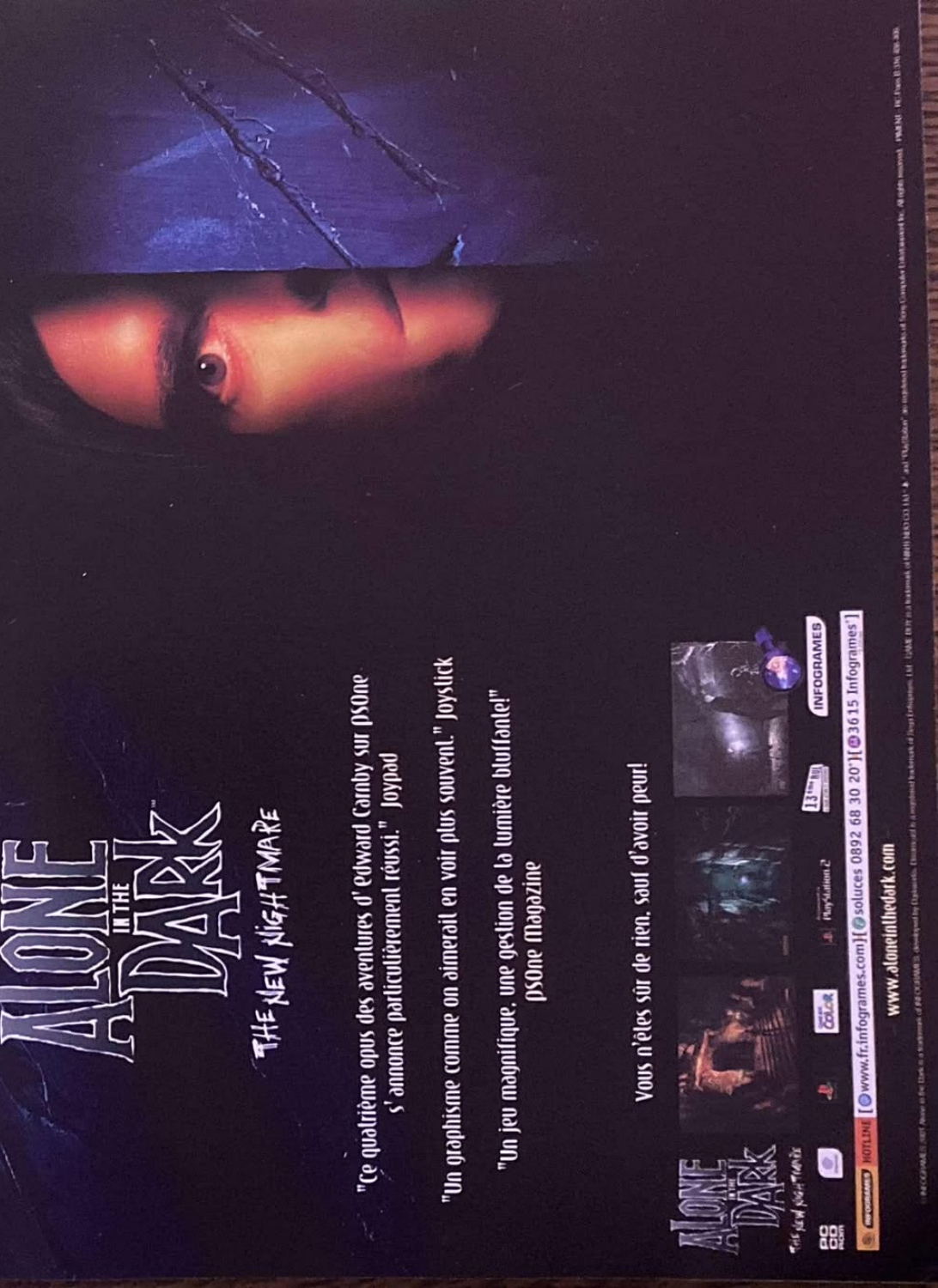
Le travail de création des personnages est très proche de ce qu'on peut voir dans la bande dessinée ou encore le dessin animé. Ici, les personnages ont été travaillés selon un background et un scénario bien précis. Chacun d'eux devait avoir des caractéristiques répondant précisément à des points scénaristiques précis. En plus de ça, les dessins devaient aussi donner une idée précise de leur style, et de leur ligne graphique, afin qu'ils ne fassent pas « tache » lors de leur intégration dans les décors. Dans la mesure où la ligne graphique utilisée était très « ronde » et très « ligne claire », l'adaptation numérique en était d'autant plus complexe.







Afin de donner un maximum de cohérence à cet univers fait de nature et d'écologie, un grand soin a été apporté à la construction des niveaux, ainsi qu'à l'application des textures. Les décors ont été pensés carrément comme des environnements naturels autonomes, construits avec des entrées et des sorties, comme tout jeu de plate-forme qui se respecte, mais avec un grand soin pour rester fidèle au chaos que la nature peut engendrer. De fait, les textures ont été étudiées pour qu'elles puissent correspondre les unes aux autres sans provoquer de « rupture visuelle ». Ainsi, chaque zone d'ombre ou de lumière devait être ajustée de manière à tomber dans une autre zone visuelle compatible. Un travail de fourmi, surtout lorsqu'on sait qu'il fallait aussi respecter la nature des terrains : sable, terre, neige, roc ou herbe.



On prend les commandes !

Allez, jouons franc-jeu : si la PS2 avait existé pendant votre petite enfance, n'auriez-vous pas fait comme eux pour vous débarrasser des « empêcheurs de jouer » ?

Lecteur MP3 SP600 de Pontis
Si léger qu'on dirait un jouet, ce lecteur MP3 à l'excellent son est fourni avec une mémoire CompactFlash 64 Mo, un câble USB, une pile 1,5 V et un CD pour Windows et MacOs. Il est compatible avec 4 formats différents de cartes mémoire (MultiMédiaCards, Secure Digital, RSCards, CompactFlash). L'adaptateur de jeux offre une autre dimension. Prix : 2 190 F

Appareil photo numérique SDC-80 de Samsung
Adapté aux couleurs de l'été, cet adorable appareil photo numérique muni d'un flash amovible et d'un écran LCD 1,8" possède une mémoire flash de 4 Mo extensible par carte Smartmedia. Prix : 2 290 F

Photos : Patrick Swirc
Décor : Berny Sauner

Téléphone mobile CMD-Z5 de Sony
On n'insistera pas sur le poids et la taille de cet appareil car « petit et léger » semble être le challenge de Sony. L'intérêt se place ici sur l'accès Wap, les 500 contacts du répertoire et toutes les fonctions classiques : vibreur, reconnaissance vocale, horloge mondiale graphique, les jeux, agenda, l'autonomie de 30 à 150 h... Prix : 2 900 F

Ultra-portable NV 5700 TM de Samsung
Décidément, tout ce qui est petit est vraiment trop mignon. Quand on nous présente le summum en matière de PC portable, on s'arrête sur des détails : processeur Intel Pentium III 700 MHz LV, écran 12,1" XGA, 128 Mo SDRAM, Disque dur 20 Go, DVD Rom 8x, batterie 2 h 30. Prix : 22 990 F

Lecteur DVD DVP-F5 de Sony
Petit et léger, ce lecteur permet une grande mobilité. Son mécanisme à double lentille lit les CD et DVD. La batterie super-légère et discrète offre 8 h d'autonomie en portable. Prix : 6 000 F.

Remerciements : Paquignot-Bacon : 83, rue de l'Université – 75007 Paris (mobilier)
Berny Sauner : peinture

22 juin 2001 lancement français du Game Boy Advance
Réservez*
dès maintenant et avant le 22 juin
votre Game Boy Advance
et les jeux de votre choix
dans tous les Micromania
ou sur micromania.fr
* Dans la limite des stocks disponibles. Voir tous les détails de la réservation à la caisse de votre Micromania ou sur micromania.fr
GAME BOY ADVANCE
DISPONIBLE LE 22 JUIN
DISPONIBLE LE 22 JUIN
DISPONIBLE LE 22 JUIN
La Mégacarte
Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte
et 5% de remise* sur des prix d'enfer !
MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !
Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. * Voir conditions à la caisse.
GAME BOY ADVANCE™
LA RÉVOLUTION DU JEU VIDÉO
funradio
Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 16 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !
F-ZERO
DISPONIBLE LE 22 JUIN
SUPER MARIO ADVANCE
DISPONIBLE LE 22 JUIN
Réservez-le !
kurukuru kururin
DISPONIBLE LE 22 JUIN
Avec le GAME LINK CABLE
désormais 4 joueurs* peuvent se raccorder et jouer ensemble.
* Seul sur certains titres
Wide color screen
EXCLUSIF MICROMANIA
Avec Nintendo et Micromania participez au Championnat Game Boy Advance
Tous les détails sur micromania.fr et dans votre Micromania
Castlevania
DISPONIBLE LE 22 JUIN
KRAZY RACERS
DISPONIBLE LE 22 JUIN
Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !
micromania.fr
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS
VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !
VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !
Game One
Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.
LES MICROMANIA
62 MICROMANIA BOULOGNE NOUVEAU
C.Ccial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin-Boulogne - Tél. 03 21 31 63 51
33 MICROMANIA BORDEAUX LAC NOUVEAU
C.Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tél. 05 56 29 05 36
31 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU
C.Ccial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
66 MICROMANIA PERPIGNAN NOUVEAU
C.Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU
C.Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE NOUVEAU
C.Ccial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18
PARIS
75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA EOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00
RÉGION PARISIENNE
77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81
PROVINCE
06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ETOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

par la rédaction

E3 2001
la PlayStation 2 en force !

Près de 80 titres PS2 présentés et seulement 23 pages pour vous en parler ! Une sélection drastique s'est donc imposée, nous obligeant à faire des coupes sombres dans nos choix. Mais le résultat est là : un dossier complet sur le plus grand salon mondial dédié aux jeux vidéo. Ou comment découvrir les futurs chefs-d'œuvre de la PS2 en avant-première… Allez zou, trêve de balivernes, direction la Cité des Anges pour le grand show !

Paris, aéroport, 11 heures de vol, nous voilà à Los Angeles. C'est une tradition. Chaque année se déroule l'E3, le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo. L'occasion pour tous les professionnels de ce milieu, de cette industrie qui génère des milliards, de faire le point, d'anticiper les futures tendances. Un rendez-vous que Sony et sa PlayStation 2 ne pouvaient manquer alors que l'univers vidéoludique se fait de plus en plus concurrentiel. Les joueurs le disent depuis des mois : il manque à la PlayStation 2 des titres à la hauteur de ses capacités techniques ! L'imparfait sera désormais de rigueur. Pour cet E3 cru 2001, Sony et les éditeurs tiers ont brillamment prouvé que la PlayStation 2 passe à la vitesse supérieure. On vous le dit depuis des mois : les jeux PlayStation 2 « bouleversifiants » arrivent ! L'E3 nous a donné l'occasion de les voir, de les essayer. C'est une confirmation. Les jeux PS2 sont bel et bien là, et en nombre. Pas question de se contenter d'un seul titre événement ; les titres de qualité se comptent sans problème sur les doigts des deux mains et plus si affinités. Alors, bien sûr, les puristes regretteront de ne pas découvrir plus de titres inédits, mais les seuls Jak et Daxter des Naughty Dog (Crash Bandicoot) ou le Primal du Studio Cambridge (MediEvil) suffisent à étonner et séduire. Quant aux jeux de qualité, ils ne manquaient pas à ce rendez-vous : GT3 avait, bien entendu, la vedette (l'occasion de rencontrer à nouveau Yamauchi Kazunori, comme vous le verrez dans notre prochain numéro), mais autour de lui des titres comme Final Fantasy X, Devil May Cry, Silent Hill 2, Maximo, Ico, Tony Hawk 3, SSX2 (dont nous ne vous parlerons pas ici, faute de photos), WRC, Air Blade (inédit lui aussi), l'incontournable Metal Gear Solid 2 sous forme d'une nouvelle vidéo (que vous pourriez vous aussi découvrir grâce à un prochain DVD de démos), Grandia 2, Red Faction, Soul Reaver 2… Les jeux PS2 arrivent en force ! On comptait près de 80 produits PS2 sur ce seul salon alors que Chris Deering, PDG de Sony Europe en annonce quelque 253 pour la seule année 2001 (quelque 145 autres devraient arriver en 2002) ! Des titres qui, pour la plupart seront des exclusivités PlayStation 2. Une politique que Sony met volontairement en

avant afin de souligner le caractère unique des titres disponibles durant ces prochains mois. Ainsi, contrairement à certaines rumeurs, Metal Gear Solid 2 ne sera, dans un premier temps, disponible que sur la console de Sony. Il en ira de même pour la saga des Grand Theft Auto, de Soul Reaver 2, de Stuntman, de Devil May Cry (et toutes ses suites éventuelles !) ou encore de Silent Hill 2. Un joli cortège d'exclusivités, complété par un accord avec Disney, afin que les titres inspirés des cinq prochains courts métrages du studio d'animation ne voient le jour que sur la console de Sony. Souvent plébiscitées par le public, quel que soit son âge, les productions inspirées des films Disney constituent un élément stratégique. Atlantis, Monsters Inc, Lailo and Stitch, Treasure Planet et Return to Neverland Peter Pan ne seront ainsi pas disponibles ailleurs. Autant dire qu'il y aura des jeux, c'est une certitude, après cet E3.

La PlayStation 2 en ligne

L'E3 fut aussi l'occasion pour la PS2 de prendre un nouvel élan, dans une direction différente. La console affirme ainsi ses différences. Alors que la télécommande DVD arrive pour la fin d'année en Europe, un nouveau pack PS2 devrait être disponible durant l'été. Ce dernier se présentera sous la forme d'une console accompagnée du jeu GT3 A-Spec. On peut légitimement penser que la console, actuellement vendue seule 2990 F verra son prix baisser (probablement 2790 F dans un premier temps) durant la même période. C'est une supposition. D'ici la fin de l'année, aux États-Unis, la machine pourra aussi se connecter à Internet. Le modem haut débit, accompagné d'un disque dur (dont la capacité sera de 40 Go) permettra aux joueurs américains de se retrouver autour d'une partie de Socom, Twisted Metal Black, Tony Hawk 3 ou bien encore Tribes 2, lui aussi présenté discrètement sur le salon. Grâce aux accords passés par AOL, Netscape, Macromédia, Real et Cisco, la PlayStation 2 pourra permettre à ses possesseurs de profiter de tous les atouts d'Internet, qu'il s'agisse de jeu en réseau, de l'e-mail, des forums de discussions… Pour compléter cette offre, Sony commercialisera parallèlement un écran plat LCD, un clavier ainsi qu'une souris. Votre console va se transformer en un véritable PC ! Les projets et les dates pour l'Europe ne sont, quant à eux, pas clairement arrêtés. Il faudra attendre au plus tôt le milieu d'année 2002 pour voir les premières ébauches du jeu en ligne. Le temps que le haut débit se généralise pour les connexions Internet, qu'il s'agisse du câble ou de l'ADSL. Certains accords ont d'ailleurs d'ores et déjà été passés entre des câblo-opérateurs (Telewest) et Sony. En attendant le jeu en ligne, les adeptes de la PS2 pourront (enfin) profiter d'une foultitude de titres haut de gamme et uniques. À cet égard, l'E3 2001 aura été clairement rassurant. La PlayStation 2 voit la concurrence arriver d'un œil tranquille. Les années 2001-2002 devraient combler les joueurs, quelles que soient leurs préférences…

L'E3 en détail

Tous les ans, c'est le même ramdam : tout le gotha du jeu vidéo mondial se donne rendez-vous au salon E3. Les éditeurs, développeurs, distributeurs et journalistes de toute la planète ludique (au sens large) sont là, parés pour arpenter pendant 3 jours (du 17 au 19 mai dernier) les larges allées de ce salon aux proportions pharaoniques. Dans cet antre réservé aux professionnels du milieu, des milliers de jeux sont présentés, que ce soit sur PC comme sur consoles. Des bons, des mauvais, des suites, des nouveautés, des licences, des trucs sortis de nulle part… Y en a vraiment partout ! Et encore, ajoutez à cela les tonnes d'accessoires présentés, les nouvelles consoles dévoilées, les conférences à la chaîne, les annonces de deals divers et variés, les nombreuses animations organisées par-ci, par-là et vous obtenez une espèce d'énorme Foire du Trône, entièrement dédiée au Dieu pixel et à sa suite. Un truc de fous furieux, qui vous ravage la tête, les oreilles, les yeux, les pieds et le dos ! Ouais, c'est super-crevant, mais après ça on connaît, à peu de choses près, tous les jeux marquants à venir dans les 12 prochains mois !

par Julien Chièze

Jak and Daxter : The Precursor Legacy

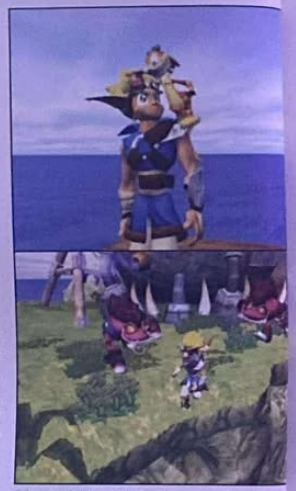
La nouvelle étape des créateurs de Crash Bandicoot

Lors de l'E3 2000, les développeurs de Naughty Dog nous avaient confié travailler sur un projet pharaonique. Un an plus tard, Jak and Daxter effectue ses premiers pas sans la moindre hésitation. Univers féerique et exploration passionnante, au menu de cette aventure comico-dépaysante.

ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Naughty Dog
DISPONIBLE en hiver 2001

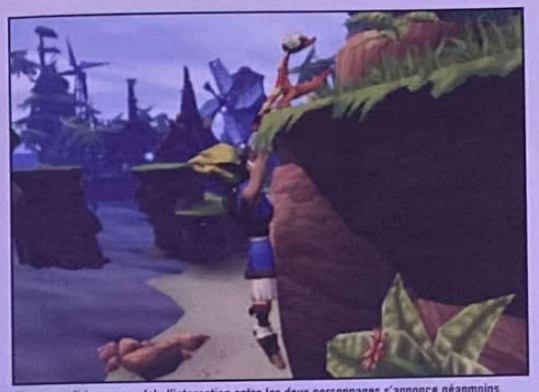
Au cours de l'aventure, vous serez amené à rencontrer de nombreux personnages qui vous orienteront vers de nouveaux objectifs tout en faisant progresser le scénario.

Avec plus de 20 millions d'exemplaires écoulés dans le monde, la série des Crash Bandicoot peut être qualifiée de véritable carton planétaire. Carton qui, chez les créateurs de Naughty Dog, sous-entend argent coulant à flots, belles voitures, bronzage 365 jours par an… mais ne signifie pas pour autant grosse tête et absence de renouvellement. En clair, dans la boîte de Jason Rubin et Andy Gavin, on a su saisir au vol les bons côtés du succès, tout en s'éloignant du chant des sirènes marketing. Décidément, quel talent, ces hommes seraient-ils parfaits ? Eh bien, c'est en tout cas ce que semble penser Sony, puisque la société nippone a tout simplement décidé de se payer l'exclusivité des services de Naughty Dog moyennant un joli cachet… et la promesse d'un nouveau jeu juste révolutionnaire ! Oui, rien que ça. Son nom de code ? Project Y. Ainsi, depuis près de deux ans, en secret, une trentaine d'hommes et de femmes œuvrent de concert pour donner naissance à ce qu'il faudra désormais appeler : Jak and Daxter : The Precursor Legacy ! Préparez-vous pour le grand voyage…



Très coloré, Jak and Daxter s'approche d'un rendu digne des meilleurs dessins animés.

C'est avec ce type de scène que l'on se rend compte de la complexité des modèles 3D… et de l'impressionnante distance d'affichage.



Si vous ne dirigerez que Jak, l'interaction entre les deux personnages s'annonce néanmoins assez poussée. Daxter est, en tout cas, toujours prêt à donner un coup de main.

Le plus beau jeu du monde ?

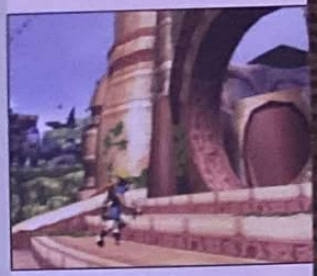
Telle est en tout cas l'opinion de Ken Kutaragi, président de Sony Computer Entertainment et créateur, à ses heures perdues, des PlayStation 1 et 2. Un compliment bien motivant, mais qui serait d'autant plus intéressant s'il était partagé par le public de joueurs. Constat immédiat, sur le stand Sony, l'attraction principale se nommait incontestablement Jak and Daxter. Un succès qui s'explique de multiples manières. Bien évidemment, l'impact graphique contribue beaucoup à l'attrait du titre. Ainsi, à ce jour, il s'agit sans conteste d'un des plus impressionnants exemples des capacités de la PlayStation 2. Les couleurs irradient l'écran, les animations de notre duo de choc s'illustrent par leur variété et leur irrésistible souplesse (les mimiques de Daxter sont à mourir de rire), les décors rivalisent de richesse et les détails esthétiques (comme les feuilles ou l'herbe agitées par le vent) sont autant de caresses pour les yeux. Pourtant, la prouesse technique passe rapidement au second plan, laissant le champ libre à un plaisir de jeu rare. Le principe de base : la liberté d'aller où bon vous semble dans un univers 3D d'une richesse époustouflante, le tout saupoudré de séquences de plate-forme ! Souriant, Didier Malenfant, programmeur chez Naughty Dog, souligne d'ailleurs : « Ce qui m'enthousiasme le plus, c'est de voir les joueurs prendre le joypad et entrer instantanément dans le jeu. Tout de suite c'est jouable, il y a des choses à voir, on se fait plaisir et cette alchimie ne s'invente pas. C'est assez émouvant de s'apercevoir qu'elle opère ici. »

Se perdre rien que pour le plaisir

À l'image de Crash Bandicoot, Jak and Daxter s'inspire de différents courants artistiques. Certains toutefois plus prononcés que d'autres. Par exemple, en se promenant dans les forêts, impossible de ne pas reconnaître Ka, le serpent hypnotique du *Livre de la Jungle*. Pourtant, la plus flagrante référence concerne Daxter, ou devrais-je plutôt dire Timon, alias le lémurien du *Roi Lion*. C'est simple, que ce soit le physique, la couleur du pelage ou les mimiques, tout est fait pour rappeler le personnage de Disney. Cependant, loin du bête plagiat, tous ces « emprunts » ne font finalement que grimper le capital sympathie du jeu. En effet, l'univers très proche d'un Disney World se prête à merveille à ce style de clin d'œil. Le joueur se promène, profite des somptueux points de vue, suit la course du soleil dans le ciel (le jeu prend en compte l'alternance jour/nuit et les changements de climat), s'amuse à courir après les papillons ou les oiseaux… En somme, on explore tranquillement, à son rythme. N'allez pas croire pour autant que le jeu manque de contenu. Bien au contraire, il existe de nombreux challenges. Ainsi, même s'il est bien difficile de parler de « niveaux » (l'ensemble du jeu se charge en temps réel !), sachez néanmoins que chaque zone comportera un petit lot de défis (certains assez amusants comme les courses en mini-avion). Une autre bonne idée concerne l'interconnexion des différents univers. Dans les faits, la plupart de vos actions à un endroit de l'île auront une répercussion sur l'écosystème du jeu. Le soft vit, s'adapte à votre style de jeu renforçant ainsi le sentiment de liberté et par là même, le plaisir éprouvé. Finalement, les amoureux des chiffres pourront dénombrer pas moins de 15 niveaux, 5 zones intermédiaires (chacune disposant d'un village propre et donc d'une couleur locale typique) et, pour conclure, 2 zones dédiées à l'affrontement de boss qu'on imagine déjà colossaux. Autant dire que l'aventure s'annonce aussi palpitante qu'haletante et qu'il nous tarde de pouvoir de nouveau croiser la route de Jak et de son délirant acolyte. Vite…

Des tonnes d'ennemis différents et des milliers de détails graphiques pour ne jamais avoir l'impression de refaire ou revoir deux fois la même chose.

L'île à explorer est vraiment gigantesque et regorge de lieux cachés. Des heures et des heures de recherche en perspective.



Cinq minutes avec Didier Malenfant, programmeur chez Naughty Dog

PlayStation 2 Magazine : Comment définirais-tu Jak and Daxter ?
Didier Malenfant : Initialement, nous étions partis pour créer un jeu d'action/aventure un peu comme Crash mais avec beaucoup plus d'interaction, et puis plus le développement arrive à maturité, plus nous nous rendons compte qu'il s'agit plutôt d'un véritable jeu d'exploration. Pour être francs, au départ, nous avions un peu peur que les joueurs s'ennuient, ne sachent pas trop quoi faire vu l'immensité du monde… et finalement on se rend compte que chacun appréhende le jeu à son rythme, que chacun le découvre de manière différente.

Peux-tu nous parler de la naissance des héros ?
Pour le design des personnages, chez Naughty Dog, chacun avait une idée bien précise de ce qu'il souhaitait. Il s'agit donc d'un vaste travail de concertation puisqu'il faut aussi prendre les avis de Sony U.S., Europe, ainsi que la branche japonaise vu que le jeu sera identique pour l'ensemble des territoires.

Quel est le travail dont tu es personnellement le plus fier sur ce projet ?
Ma plus grosse tâche fut de régler la lisibilité, ce qu'on appelle chez nous « la détermination de surface visible ». En fait, il s'agissait de permettre au joueur de voir à perte de vue tout en maintenant un niveau de détail suffisant pour reconnaître les lieux. C'est quelque chose qui n'avait jamais été fait et cela nous a obligés à réinventer pas mal d'éléments, à construire nos propres moteurs graphiques.

par Julien Chièze

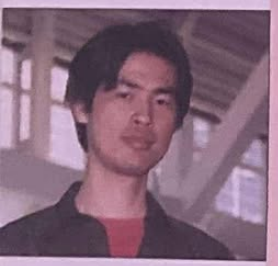
5 minutes avec Akihiro Imamura, producteur de Silent Hill 2

par Gregory Scrifgiser

PlayStation 2 Magazine : D'où tirez-vous le gros de vos inspirations, pour un jeu tel que Silent Hill 2 ?
Akihiro Imamura : L'inspiration principale vient des films. Parce que les jeux sont un média qui utilise le visuel. L'autre vient des bandes dessinées japonaises.

Comment s'est passé le développement sur PS2, par rapport à Silent Hill 1 ?
Le hardware PS2 n'a rien à voir avec celui de la PSone. Nous avons donc du tout recommencer et passer du temps en documentation. Mais grâce à ces recherches préliminaires, nous avons gagné du temps et de la performance.

Silent Hill 2 va très loin dans les thèmes abordés. Cela pourrait gêner certaines personnes... comment voyez-vous le problème ? Est-ce bien perçu au Japon ?
Silent Hill s'articule autour d'un thème : la peur. Donc on ne pouvait pas vraiment faire de concessions, et ce n'était pas notre volonté, au contraire. Nous devons nous assurer que les joueurs auront peur. C'est évidemment un problème dont nous avons conscience, mais nous comptons sur les régulations en vigueur pour éviter que n'importe qui y joue. C'est un titre pour les adultes.



En marge de la peur brute véhiculée avec talent par Resident Evil, la sournoise violence psychologique de Silent Hill avait ouvert une seconde voie. Des séquences effroyables, des sons oppressants, des images traumatisantes, voilà la carte jouée par Konami. Sur PlayStation 2, l'horreur franchit un nouveau cap.

Des textures volontairement altérées, des couleurs saturées, des visages déformés par l'effroi... bienvenue à Silent Hill.

Silent Hill 2

Un redoutable frisson, une expérience unique

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : K.C.E.T.
DATE DE SORTIE automne 2000

L'horreur ne peut que se vivre seul et se savourer dans le silence de l'obscurité. C'est en tout cas ce que je pensais avant de river mes yeux sur Silent Hill 2. Dans le tourbillon de l'E3, la dernière production de la Silent team hypnotise. Des cris, des ombres déchirées par l'effroi, des séquences d'une cruauté effarante... même entouré par des dizaines de personnes sirotant un Coca, impossible de réprimer un frisson d'angoisse. Une insidieuse sensation de dégoût, de malaise, se fait même sentir. Silent Hill 2 choque, marque, se subit de plein fouet. Plus sombre, bien plus gore, et surtout mille fois plus oppressant, voilà comment définir cette suite maîtrisée à la perfection. Comme le soulignent judicieusement les développeurs : « Faire sursauter ne nous attire pas vraiment. Nous souhaitons plutôt créer une pesante atmosphère de violence psychologique. Terroriser le joueur, le faire réagir de manière viscérale, voilà notre approche du survival/horror. » Le pire dans l'histoire, c'est qu'à l'image des sueurs froides ressenties, le talent de ces créateurs de l'horreur est immense...

Dans la brume, la terreur rôde

Avec Silent Hill 2, la PlayStation 2 sort ses tripes. Les graphismes s'illustrent par une finesse rare. Des environnements certes désordonnés, sales et plongés dans les ténèbres, mais tout est ici volontaire. Un filtre graphique a même été ajouté pour altérer encore plus la qualité de l'image, la rendre plus granuleuse. Une astuce qui confère une ambiance encore plus oppressante et parvient à habilement effacer toute trace d'aliasing. L'action s'avère être toujours aussi macabre, avec des créatures avançant inexorablement vers votre faible halo lumineux. À terre, ces êtres de chair putride sont secoués de spasmes alors que vous les achevez à la barre à mine. Étouffant. Surtout que l'ambiance sonore faite de souffles haletants, de cris fugitifs et de sons dissonants utilise une nouvelle technologie, le Sony S-Force 3D, vous plaçant encore plus au cœur de cet enfer. Les animations sont convaincantes, les cinématiques bluffantes de réalisme, la tension permanente, les respirations... inexistantes. Reste qu'à l'heure actuelle, il est impossible de savoir si certaines séquences particulièrement rudes (viol de zombis, boucherie infâme) ne risquent pas d'être frappées de censure chez nous. Quoi qu'il en soit, c'est une certitude, Silent Hill 2 repousse les limites de l'angoisse et vous fait ressentir des émotions d'une intensité encore inédite sur console. Et si la fonction première de l'Emotion Engine était de nous traumatiser ?

Voici un petit défi : essayer de fixer pendant une minute les yeux de Maria. Terrifiant.

Quelques instants de répit et des heures d'angoisse. Jamais un jeu n'avait été aussi oppressant, étouffant.

L'argent, gardez-le pour là-bas.

CARTE 12-25

-25% À -50%*
SUR LE TRAIN
L'AVION
LA VOITURE

La Carte 12-25, c'est toute l'année :
- *Jusqu'à -50%* sur tous vos voyages SNCF en France et -25%* garantis,*
- *-25%* sur la location de voitures AVIS (formules Week-end gare et Semaine gare), sans supplément jeune conducteur,*
- *-25%* sur le prix Jeune Eurostar vers Londres,*
- *-25%* sur plus de 700 vols à travers le monde avec United Airlines, Lufthansa, Air Canada et SAS.*

voyages-sncf.com

* Soumis à conditions. Hors tarifs jeune et/ou promotions selon les compagnies aériennes. Renseignez-vous dans les points de vente de chaque prestataire en France.

Eurostar AVIS UNITED AIRLINES AIR CANADA Lufthansa SAS Scandinavian Airlines SNCF

Devil May Cry

par Grégory Szriftgiser

ÉDITEUR : Capcom
DISPONIBLE en automne 2001

Nous avions craqué pour le nouveau jeu de Shinji Mikami. La version présentée à l'E3 pousse encore plus loin la qualité de la réalisation, ajoutant des effets somptueux, participant activement à l'établissement de l'ambiance gothique-punk/fantasy. L'effrayant boss araignée est extraordinaire, et de nouveaux mouvements étaient dispo, comme la baston à mains nues. Pas de détails supplémentaires sur le scénario, mais DMC sera un hit, c'est sûr !

Ace Combat 4

par François Tarrain

ÉDITEUR : Namco
DISPONIBLE février 2002

Avec la flopée de superbes photos dévoilées avant l'E3, on attendait beaucoup de la version jouable présentée lors du salon. Mouais, allez, on va pas dire non plus qu'on a été déçu, mais entre les captures d'écrans passées et le « live », Ace Combat 4 a un peu perdu de sa superbe. Oh, ça reste très beau, surtout question modélisation des coucous, mais le rendu théoriquement photo-réaliste des paysages fait finalement un peu « toc ». En clair, autant à haute altitude le panorama est grandiose, autant lorsqu'on vole au raz des pâquerettes le résultat est beaucoup moins impressionnant. Heureusement, les dogfights ont l'air bien pêchus !

par Julien Chièze

Ico
Lorsque l'aventure devient poétique

Moins médiatique qu'un Metal Gear Solid, Ico reste néanmoins emblématique de la créativité nippone en matière de jeu vidéo. Un univers riche, un concept original et beaucoup de poésie pour l'une des plus belles cartes de Sony.

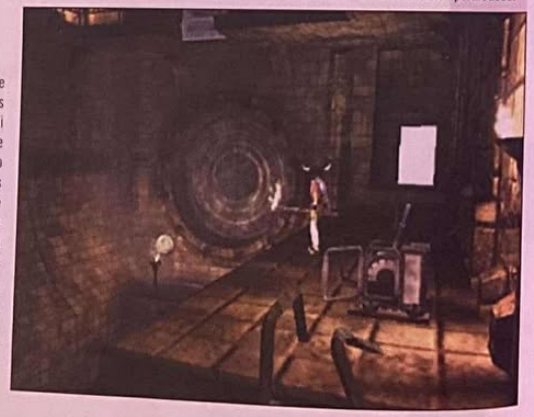
Superbe. Étonnant. Envoûtant. Poétique. C'est indéniable, Ico fait bel et bien partie de ce genre de titres qui, au détour d'un écran, happent votre regard, captent votre attention et finissent par vous transporter ailleurs, dans une petite bulle de bonheur ludique intense. Impossible d'expliquer rationnellement ce type de sentiment. Juste une question de feeling. Souvenirs, souvenirs. L'année dernière, Ico avait déjà effectué une timide incursion dans les travées de l'E3 2000. Deux petites bornes de présentation à peine, aucune image à vous proposer mais déjà cette sensation que les développeurs de Sony Japon nous préparaient une aventure à part. Aujourd'hui, après nous y être plongés avec délectation, nous pouvons vous annoncer sans crainte que la PlayStation 2 tient l'un des jeux événement de cette fin d'année.

Il était une fois...

Alors qu'il n'est encore qu'un enfant, le jeune Ico se voit cruellement rejeté par les habitants de son village ; ces derniers lui reprochant de n'être, ni plus ni moins, que l'incarnation du diable. Remarquez, Ico n'est pas un garçon comme les autres puisque, à sa naissance, deux cornes de buffle ont, en effet, jailli de son crâne. Une singulière mutation qui lui vaudra d'être enfermé dans un gigantesque temple maudit. Seul et apeuré, Ico va se mettre à rêver d'une jolie femme, Yorda. À son réveil, une fillette évanescente le fixe... la main tendue. Commence ainsi le fragile périple de ce duo mystérieux. Une aventure où se mêlent exploration d'environnements sidérants de beauté (superbe gestion de la brume, éclairages gracieux, textures vraiment organiques), résolution d'énigmes parfois corsées et passages de plate-forme bien balancés. Pourtant au-delà de la prouesse technique incontestable, c'est le travail sur les animations qui impressionne le plus. Ainsi, Ico dispose d'une colossale palette de mouvements, chacun s'adaptant à une situation précise. Un détail qui confère un souffle de vie incomparable au titre. Sans compter que l'ambiance sonore, calme et subtile, contribue à renforcer l'immersion. Qu'il nous tarde donc de percer un peu plus les mystères de cet univers où l'entraide prime sur la violence, et où l'émerveillement et la réflexion font plus que force ou rage. Un véritable bol d'air frais...

Gigantesque, le temple s'avère aussi splendide qu'il est truffé de pièges et de créatures démoniaques.

ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Sony C.E.J.
DISPONIBLE en automne 2001



Au cœur du jeu, la réflexion vous permettra de vous sortir de situations bien périlleuses.

adidas

IL VA Y AVOIR DU SPORT
DANS LA SALLE DE BAINS !

adidas gels douche et déodorants

5 minutes avec Jean-Baptiste Bolcato, producteur de Primal

par Julien Chièze

PlayStation 2 Magazine : Parle-nous de la genèse de Primal…
Jean-Baptiste Bolcato : Juste après le premier MediEvil, sa suite a mobilisé de nombreuses ressources, mais nous commencions déjà à chercher de nouveaux concepts. À cette époque, nous étudiions trois pistes différentes, toutes avec la technologie PlayStation 2 en tête. Ensuite, juste après C-12 sur PSone, nous nous sommes concentrés sur Fable, qui est devenu depuis Primal.

Doit-on s'attendre à des subtilités de gameplay ?
À part l'entraide entre Jen et Scree qui constitue le cœur de l'aventure, nous avons bien évidemment inséré quelques éléments novateurs. Par exemple, nous utilisons la pression analogique du Dual Shock 2, et puis Jen dispose de près de 150 animations différentes pour effectuer certaines actions que je préfère ne pas encore dévoiler.

Peut-on avoir une idée de l'ampleur de l'univers ?
Eh bien, pour les connaisseurs de MediEvil, chaque section de Primal représente environ un niveau entier de MediEvil. Lorsque tu sais qu'il existe quatre royaumes, et que chacun comporte lui-même quatre sections, je pense qu'il y a aura de quoi étancher suffisamment la soif d'exploration des joueurs (sourire).

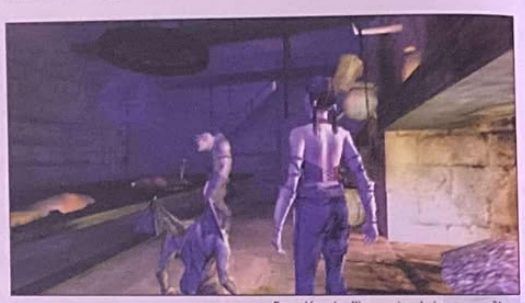
Primal

Les créateurs de MediEvil se déchaînent

par Julien Chièze

Longtemps tenu secret, le prochain projet des créateurs de MediEvil nous a été dévoilé en exclusivité. Une aventure sombre mais envoûtante, aux qualités techniques et artistiques à tomber par terre. Décidément, la nouvelle génération de jeux PS2 s'annonce vraiment incroyable…

Au vague murmure succéda un frisson d'excitation. Les studios de Sony Cambridge s'agitaient. Ainsi, alors que le développement de MediEvil 2 touchait à sa fin, les premières ébauches de Fable s'épanouissaient déjà sur les kits de développement PlayStation 2. L'Europe s'accaparait enfin la fameuse Emotion Engine pour donner naissance à un titre d'une ampleur particulièrement impressionnante. Un univers gothique. Un monde démoniaque. Une lutte sans merci pour faire triompher l'ordre sur le chaos… Un prélude certes classique, mais à la richesse encore insoupçonnable avant le début de l'E3. Cependant, dans le tourbillon créatif, alors que les ténèbres s'amoncelaient, la douce Fable s'est rapidement éclipsée pour laisser place à un instinct plus primaire. En exclusivité, il est temps pour vous de tourner une nouvelle page, et de découvrir, à nos côtés, les fondations de celui qu'on nomme désormais Primal. Un titre qui risque de faire mal, très mal…



Pour décupler l'immersion, le jeu pourra être joué au format 16/9. Au passage, coup de chapeau aux effets de lumière vraiment saisissants.

ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Studio Cambridge
DISPONIBLE début 2002

Un duo démoniaque

MediEvil penchait vers le comico-gothique. Primal plongera vers le dark/fantasy sans aucune concession. Le jeu est gore, c'est un fait. Pourtant, il ne sombre pas non plus aveuglément dans le malsain. Disons qu'il s'agit plus d'un monde fantastique enveloppé d'une noirceur insondable. Glissé dans la peau de la charmante Jennifer Tate (Jen pour les intimes), vous ne tarderez pas à être happé, contre votre volonté, dans un univers parallèle où le Mal n'a eu de cesse d'affûter ses griffes. Pourtant, contrairement à la plupart des héroïnes du genre, Jen n'a rien de la déesse immaculée pourfendant avec conviction les esprits démoniaques. Loin de là. En effet, comme nous le présente Jean-Baptiste Bolcato, producteur de Primal : « Pour nous, Jen n'a rien de comparable avec Lara Croft. D'ailleurs, nous allons développer son aspect démon, à la Buffy. En outre, nous allons jouer sur sa faiblesse initiale, sur son côté un peu cynique, teenager, avant qu'elle ne s'endurcisse vraiment à mesure que ses pouvoirs décupleront. » Un changement progressif auquel la gargouille Scree ne sera pas étrangère. L'aventure s'articule donc autour du binôme constitué par Scree et Jen. Notons d'ailleurs qu'il est possible d'incarner le personnage de son choix et de zapper de l'un à l'autre avec une déconcertante liberté. Chacun dispose de qualités propres. Ainsi Jen, véloce et agile,

De l'aveu même de Jean-Baptiste Bolcato, les duels pourront incorporer des combos.

MAITRISEZ LA DESTINEE D'UN SAMOURAÏ.

Kengo vous transporte dans le Japon féodal à Edo, temple de la culture samouraï, où votre quête sera de devenir Maître du Bushido. Façonnez l'un des 3 personnages à incarner, en choisissant votre Dojo, en perfectionnant vos techniques d'attaque, en gérant vos entraînements… Développez votre esprit combatif grâce à 4 modes de jeu et relevez le défi du fameux " Tournoi Impérial ".

Un bijou d'esthétisme, un jeu qui s'annonce déjà culte, à n'en pas douter. 8/10 — PLAYSTATION® 2 MAGAZINE

Kengo

MASTER OF BUSHIDO

PS2 PlayStation 2

CRAVE entertainment

Ubi Soft

"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2001 Genki Co., Ltd. and Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Light Weight Co. with permission from Genki and Crave. Kengo, Kengo: Master of Bushido, Crave Entertainment and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the US and other countries. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc.

Drakan 2

par François Tarrain

ÉDITEUR : Sony C.E.
DISPONIBLE fin 2001

Cette année, à l'E3, point de Lara Croft sur PS2, mais plutôt une famuche guerrière accompagnée de son dragon domestique. Elle s'appelle Rynn, elle manie les armes avec dextérité, elle n'a peur de rien et elle a un beau c... Et non, elle n'a définitivement aucun lien de parenté avec Lara ! Héroïne de Drakan, un jeu d'action 3D déjà sorti sur PC, la miss vous embarque dans une longue quête mystique aux confins d'un univers heroïc fantasy pur jus. Et pourquoi donc qu'on vous en parle ? Bien parce que Drakan PS2 est doté de graphismes assez classes et d'effets visuels bien sentis. Sorti de là, le gameplay semble clairement tourné vers l'action pure (avec quelques notions de RPG quand même). Par contre, qu'est-ce qu'elle a un beau c. Kof, kof, s'cusez, c'est la fatigue.

WipEout Fusion

par Gregory Szriftgiser

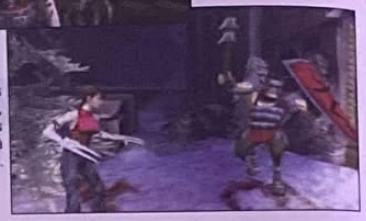
ÉDITEUR : Sony C.E.
DISPONIBLE en septembre 2001

Enfin, nous avons pu goûter au WipEout nouveau. La version de l'E3 offrait 2 circuits jouables, tous deux fort réussis. En revanche, les nouveautés sont rares : on reprend la même formule, avec une réalisation améliorée, et basta. La dynamique des véhicules est certes plus complexe, tout comme les tracés, mais il reste manifestement encore beaucoup de travail, pour maintenir la vitesse du jeu et offrir des effets spéciaux dignes de ce nom.

Primal

à tout de la guerrière fatale (il lui sera aussi possible de muter plus tard dans le jeu et d'obtenir ainsi des pouvoirs ravageurs), alors que Scree utilisera ses compétences de gargouille pour grimper aux murs, se transformer en pierre, prendre possession de statues, etc. Cette complémentarité se ressent donc aussi bien au cœur du scénario (deux caractères bien marqués) qu'en ce qui concerne le game-design tirant habilement parti de cette particularité, chacun devant aider l'autre lorsque le besoin s'en fait sentir. Sans compter que « la dimension aventure sera bien plus développée que dans MediEvil. Au cours de votre périple, vous retrouverez donc de nombreux personnages non-joueurs qui vous renseigneront sur le scénario ou vous guideront en vous glissant quelques indices. En termes de background scénaristique, cette interaction avec différents protagonistes était primordiale afin que l'immersion soit vraiment totale. »

Avec ses petites nattes et son bustier en latex, Jen s'affirme comme la nouvelle femme forte du jeu vidéo.



Afin de rendre les affrontements plus intenses, tous les combats s'effectueront au corps à corps.

Une effrayante richesse

Difficile de cerner Primal sans paraître réducteur. Cependant, certains éléments émergent tout particulièrement. À commencer par l'agréable sensation d'immersion qui vous saisit dès les premières minutes de jeu. Vastes et ténébreux, les différents environnements n'en restent pas moins truffés de détails graphiques saisissants. La brume volumétrique qui enveloppe les forêts, la gestion des éclairages qui transforment chaque ombre en esprit mouvant, la qualité des textures qui fermera définitivement la bouche des détracteurs de la PS2 et tant d'autres aspects techniques qui rendent le jeu si impressionnant, si vivant. À ce titre, les développeurs ont veillé à ne jamais briser cet élan. « À l'image de Resident Evil, nous avons supprimé les jauges d'énergie et autres indications trop visuelles. Ainsi pour juger de la condition physique de votre héros, il suffira de l'observer. Idem pour l'équipement ou même l'avancée dans le monde, puisqu'aucun temps de chargement ne se fera sentir. En outre, comme nous souhaitons que le joueur se sente réellement projeté dans le jeu, nous avons décidé d'éliminer le concept de « Game Over ». Ainsi, lorsque Jen est vidée de toute son énergie vitale, elle se réveillera dans son lit d'hôpital, lieu où Scree reviendra la chercher pour de nouveau la catapulter dans la dimension démoniaque. Il n'y aura donc jamais de réelle coupure au niveau de l'interface puisque l'histoire se déroulera sans rupture. », souligne Jean-Baptise Boicato. Et que dire des animations, de la bande-son, de la gestion des caméras... C'est une certitude, il nous reste tant à vous révéler sur les mécanismes de jeu de Primal, mais patience...

Primal revendique un penchant macabre très affirmé, néanmoins le fantastique l'emporte toujours.

Même si cela paraît difficile à croire, toutes les images sont directement issues du jeu. Bluffant !

Jen et Scree devront souvent œuvrer de concert pour résoudre certaines énigmes.

Vivacity SPORTLINE

La ville en 2 tons, 3 mouvements.

Garde-boue avant type sport - Aileron arrière assorti au véhicule - Compteur digital avec jauge à essence et compteur journalier

PEUGEOT Motocycles

UTAC CERTIFICATION SYSTEMES QUALITE ISO 9001

Financement pratique

Esso

www.peugeot-motocycles.com

100% libre

par Grégory Szriftgiser

Time Splitters 2

par Grégory Szriftgiser

ÉDITEUR : Eidos
DISPONIBILITÉ non communiquée

Time Splitters 2 verra donc le jour sur PS2. Après une entrevue avec les développeurs du jeu, nous avons appris plusieurs choses sur cette suite, qui, espérons-le, sera plus intéressante que l'original. Cette fois, ils ne seront pas pressés par la date de sortie de la machine pour achever le jeu. Quant au principal reproche formulé à l'égard des développeurs (le principe très répétitif du gameplay), ceux-ci nous ont assuré que la suite serait bien plus intéressante à cet égard, avec des objectifs variés au sein d'une même mission. Finie la course à l'objet qu'il faut ramener au début du niveau, donc… Le design général restera dans le ton que nous connaissons, comme en témoignent les premières photos d'écran. Les niveaux seront plus vastes, l'ensemble scénarisé beaucoup plus sérieusement, et les Timesplitters ne seront plus juste des sortes de boss de fin de niveau apparaissant après réalisation d'un objectif. Enfin, le mapmaker, permettant de faire ses propres niveaux, sera de retour, encore amélioré. La réalisation devrait également connaître une progression certaine… nous en saurons plus prochainement.

Air Blade

Un moteur excellent pour un gameplay plus classique

Prenez une réalisation à la Tony Hawk, appuyée par un moteur 3D ultra-performant, modifiez la base du jeu en pompant le skate aéroporté de Retour vers le Futur, travaillez un peu le gameplay et ajoutez des modes Multijoueur, et vous obtiendrez Air Blade. Quoique, plus maintenant, dans la mesure où Criterion Studios l'a déjà fait avant vous… Connu et reconnu pour le développement de middleware (surtout des moteurs 3D), qu'il revend à d'autres sociétés pour leur faciliter le travail, Criterion utilise cette fois ses propres ressources pour construire un jeu. Mais après y avoir joué près d'une heure, force est de constater que la recette est impeccablement dosée et fait montre d'une maîtrise certaine des ingrédients autant que de leurs proportions…

De toute beauté

Vu les autres titres, Air Blade se devait d'être à la pointe en la matière. Alors que le titre n'est évidemment toujours pas finalisé, il faut bien avouer qu'il est pourtant, déjà, de toute beauté. Côté gameplay pur, on retrouve l'interface habituelle d'un Tony Hawk pour les figures, mais les possibilités de « tricks » tirent également parti de l'aspect anti-gravité de la planche. Ainsi, il est possible de s'accrocher un peu partout, lampadaires, câbles, hampes de drapeau, etc., puis, à la manière des athlètes de barre fixe, d'utiliser la force centrifuge pour se propulser plus haut. Les modes de jeu seront variés, tout comme les décors, vastes et bien pensés. Un mode Deux Joueurs particulièrement amusant où l'un porte un ruban que l'autre doit attraper est également présent. Plus on le garde longtemps, plus on marque de points, mais plus le ruban s'allonge… une excellente idée. Air Blade nous a agréablement charmés avec un principe loin d'être révolutionnaire, mais en tout cas bien décliné sur PS2, et incroyablement tape-à-l'œil. Les figures sont nombreuses, l'animation fluide et l'ensemble de fort bonne qualité. À surveiller de près !

Vous voyez Retour vers le Futur 2 ? La fameuse scène avec la planche de skate anti-gravité ? C'est un peu ça, Air Blade.

En effectuant des figures, on recharge sa barre de boost, comme dans SSX.

Le mode Story propose toutes sortes de challenges à compléter suivant les niveaux. L'ensemble est scénarisé.

Le joueur 1 semble avoir conservé la propriété du ruban depuis assez longtemps déjà, étant donné sa longueur !

En utilisant bien ce genre de rotations, on peut aller très haut dans les vastes arènes d'Air Blade.

ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Critérion (Angleterre)
DISPONIBLE été 2001

4 OSCARS® DONT MEILLEUR FILM ETRANGER EN 2001

CHOW YUN FAT · MICHELLE YEOH · CHANG CHEN · ZHANG ZIYI

UNE EPOPEE EXTRAORDINAIRE
DES COMBATS EBLOUISSANTS
UNE AVENTURE FASCINANTE

UN FILM DE ANG LEE

TIGRE & DRAGON

UN DVD EXCEPTIONNEL

- Les coulisses du tournage
- Interview de Michelle Yeoh
- Galerie de photos
- 3 Bandes-annonces
- Musiques du film et interview du compositeur
- Commentaires audio du réalisateur

Travelprice.fr
Votre agence de voyages
Jouez et gagnez des cadeaux sur www.travelprice.fr

GOOD MACHINE INTERNATIONAL

BANDE ORIGINALE DU FILM DISPONIBLE CHEZ SONY CLASSICAL

EN CASSETTE & DVD VIDEO

© 2000 UCV LLC. Choisi en une marque déposée de Academy of Motion Picture Arts and Sciences

Blood Omen 2

Par Grégory Szriftgiser

ÉDITEUR : Eidos
DISPONIBLE en novembre 2001

Vous avez peut-être lu – ou lisez l'intention de lire – le Casting sur cette suite de Legacy of Kain. Après la rédaction de ce dernier, nous avons pu y jouer, à l'E3, et c'est plutôt prometteur. Les combats sont très intéressants, visuellement réussis (on confirme presque de la chorégraphie) et Kain a décidément de la classe. Nous avons pu goûter à 3 pouvoirs : le super saut à la Matrix, la possession des NPC et la dissimulation dans les brumes, très visuelle, qui permet de tuer en un coup ceux qui se font ainsi surprendre. Les environnements apparaissent assez vastes et l'aspect graphique est réussi.

Soul Reaver 2

Par Grégory Szriftgiser

ÉDITEUR : Eidos
DISPONIBLE en novembre 2001

Arg ! Pas de nouveaux niveaux montrés sur le stand Eidos. SR2 a néanmoins progressé graphiquement, surtout au niveau des effets spéciaux. Le puzzle présenté, que nous connaissions déjà, s'est un peu compliqué, et les mécaniques de jeu utilisent abondamment les forges et les pouvoirs de l'épée Soul Reaver. Le jeu demeure encore un peu désert à notre goût et il reste encore beaucoup de travail à abattre pour cette suite tellement attendue.

par Angel Davila

On reconnaît d'un seul coup d'œil les joueurs présents sur le terrain.

Le Monde des Bleus 3 World in Motion

À l'heure où j'écris ces lignes, la France vient de passer 1re au classement FIFA. C'est pas trop tôt ! Je ne suis pas du tout pro-France, mais après une coupe du monde et une coupe d'Europe, on a enfin la place qu'on mérite !

Un travail particulièrement pointu a été fait sur la modélisation des stades, public compris.

Je ne vous cacherais pas que les jeux de football, je commence à en avoir ma dose. Entre FIFA d'Electronic Arts et ISS de Konami, il y a de quoi faire. Pourtant, depuis deux ans, un troisième larron a fait son apparition dans le clan des jeux de foot « respectables », j'ai nommé le sieur Sony. Après deux épisodes franchement contestables, la Team Soho revient avec un nouvel opus, cette fois sur PS2. Qui dit nouvelle génération de consoles dit opportunité de corriger les erreurs du passé. Si, autrefois, Le Monde des Bleus ne savait pas vraiment où se positionner dans un marché archi-bondé, cette fois, le choix est fait. Pour ceux qui trouvent FIFA trop arcade et ISS trop simulation, c'est bon, ne cherchez plus, vous allez trouver crampon à votre pied. D'après ce qui nous a été donné de voir, This is Football 2002 se situe pile-poil entre les deux.

Le renouveau de la sphère

C'est graphiquement beaucoup plus beau que tout ce que l'on connaît dans ce genre sur cette console. Avec une modélisation sans faille de 250 joueurs connus, comme Zidane, Davids ou Beckam, possédant chacun plus de 200 animations, This is Football propose un style de circulation de balle permettant de construire une attaque claire et posée sans que les cages adverses paraissent trop difficiles à atteindre. Si la vitesse de jeu nous semblait trop élevée dans les précédents volets, cette fois, elle est parfaitement adaptée à nos attentes. À retenir, la présence des arbitres, aussi bien sur le terrain que sur les lignes de touche, ainsi qu'une modélisation des stades jamais vue auparavant, avec en plus une pelouse dynamique qui se détériore en cours de match. Des détails intéressants comme les réflexions sur les flaques d'eau sur les terrains pluvieux sont, par ailleurs, appréciables. De même, du côté des joueurs, on a droit à de véritables animations faciales. La maniabilité est, quant à elle, plus qu'agréable. Après essai, je peux garantir que deux minutes suffisent à connaître la quasi-totalité des commandes. Bref, avec ce titre de qualité, qui propose de jouer avec plus de 300 vraies équipes officielles, Sony semble tenir le bon bout et possède parfaitement les moyens de tenir tête aux deux géants du ballon rond que sont EA et Konami.

ÉDITEUR : Sony
DÉVELOPPEUR : Team Soho (G.-B.)
DISPONIBLE en automne 2001

NOKIA 3330 WAP(1)

En rejoignant gratuitement(2) le Club Nokia, vous allez pouvoir télécharger des jeux sur votre mobile, en particulier les nouveaux tableaux de Snake II. En plus des jeux, le Nokia 3330 WAP(1) vous donne accès aux services Internet mobile, notamment les services du Club Nokia. Pour exploiter votre mobile au maximum de ses capacités, il vous suffit de vous inscrire sur www.club.nokia.fr ou www.nokia.fr ... A vous de jouer !

Envie de surfer ?

Envie de s'afficher ?

Envie d'être hypnotisé ?

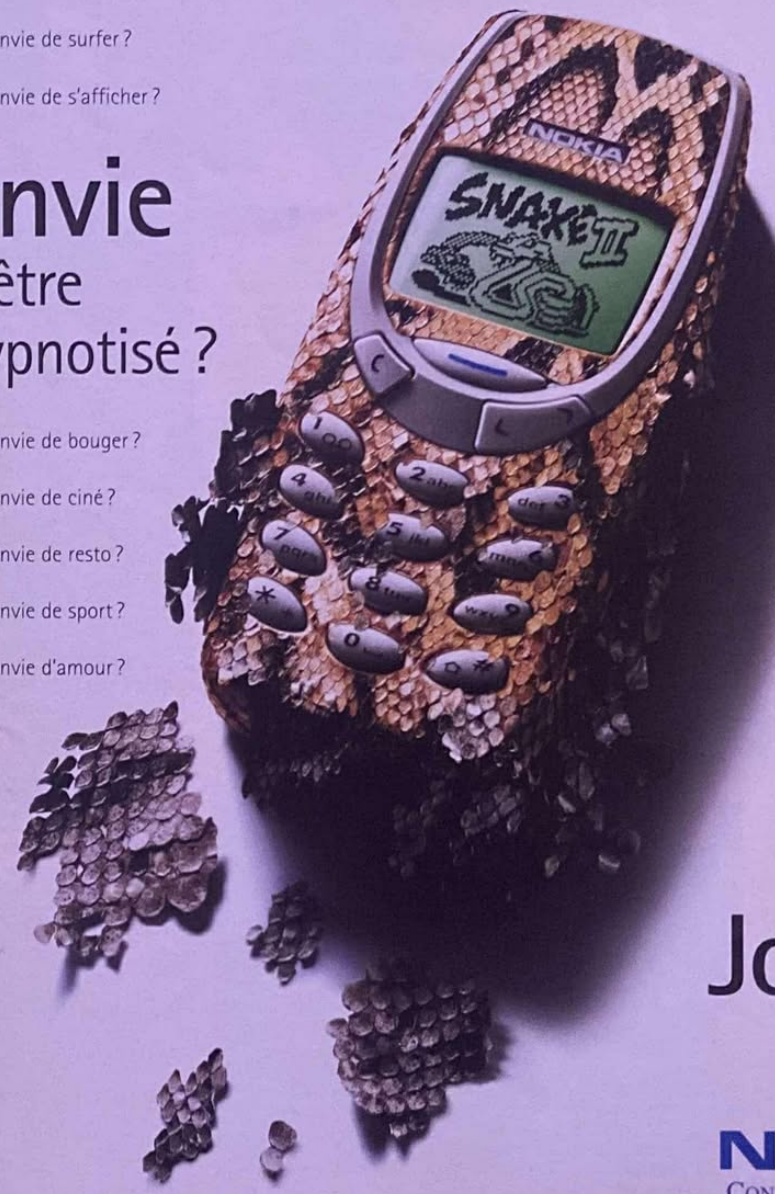
Envie de bouger ?

Envie de ciné ?

Envie de resto ?

Envie de sport ?

Envie d'amour ?



Jouez

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

(1) Wireless Application Protocol, langage permettant l'accès aux services Internet mobile. (2) Hors frais de connexion Internet. Les services digiteur du Club Nokia sont payants. La disponibilité de certains produits et services peut varier en fonction des pays. Certaines fonctions sont dépendantes du réseau. Vérifiez auprès de votre fournisseur d'accès et/ou votre opérateur les services auxquels vous avez accès. Vérifiez auprès de votre distributeur la compatibilité des services avec votre téléphone mobile et avec le réseau auquel vous êtes abonné. © Pour Rester Les Hommes. Copyright © 2001 Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. RC Nanterre B 330 742 784. Photo et modèle non contractuels. Façade fictive non commercialisée.

GREY

par Dave Martinaux

Time Crisis 2

par Julien Chièze

ÉDITEUR : Namco
DISPONIBLE automne 2001

Si sur PSone un Time Crisis inédit vient à point de sortir, c'est un portage de la version arcade de Time Crisis 2 qui débarquera bientôt sur PS2. Cependant, quelques mises à jour ont été prévues pour nous en mettre plein les mirettes. À commencer par une singulière amélioration des animations désormais plus dynamiques et bien mieux décomposées. Dans un registre plus raffiné, les fanatiques de la destruction massive se réjouiront aussi en apprenant que l'interaction avec les décors a été décuplée, histoire de pouvoir quasiment tout exploser à l'écran. Toutefois, la réelle particularité de Time Crisis 2 réside dans son mode 2 joueurs en écran splitté. Certes l'image est sévèrement réduite, mais les ratios sont respectés et la coopération s'avère bien sympa. Sinon, dans la foulée, Namco compte sortir le GunCon 2 plus précis grâce au, respirez bien, « Synchronous signal DeLay correction system ». Rien de révolutionnaire donc, mais un jeu de tir toujours aussi efficace truffé de nombreux chemins afin d'allonger une durée de vie malheureusement inversement proportionnelle au plaisir éprouvé.

Police 911 Physiquement éprouvant

Les jeux de tir, un genre dépassé ? Pas si sûr, lorsqu'on voit un titre comme Police 911. Ici, on abat les méchants, bien sûr, mais on sue également à grosses gouttes en essayant d'éviter les balles ennemies. Explications.

La flèche vers le bas vous invite à vous cacher derrière votre collègue et son bouclier.

Police 911, à la base, est une borne d'Arcade de Konami dans laquelle vous incarnez un jeune officier de police désireux de faire ses preuves. Vous êtes à Los Angeles, dans le quartier de Little Tokyo, et vous devez faire cesser les activités criminelles d'une organisation connue sous le nom de Gokudo-Kai. Pour cela, vous ne passez pas votre temps dans un bureau à ranger de la paperasse ou à recueillir des dépositions. Non, vous, c'est plutôt l'action qui vous attire, et pour le coup, vous risquez d'être servi. Police 911 joue la carte du réalisme et propose des graphismes « comme dans la vraie vie » assez sympas, qui vous donnent l'impression d'évoluer dans une vraie ville. Les personnages, eux, sont un savant mélange de polygones et de textures « réalistes-mais-pas-trop » (il ne faudrait quand même pas que l'on ait l'impression de tirer sur de vraies personnes), qui n'éviteront tout de même pas, à mon avis, une certaine censure, notamment aux États-Unis où le jeu devrait être interdit à la vente aux moins de 17 ans. Cela étant dit, intéressons-nous à la principale particularité de Police 911 : la possibilité qu'il vous offre de vous abriter derrière certains éléments du décor.

Où se cacher n'est pas une honte

On se souvient de Time Crisis et de sa pédale qui permettait de fuir pendant quelques secondes l'action effrénée du jeu, le temps de recharger son arme. Eh bien, avec Police 911 le principe reste le même, mais il est poussé à un degré de réalisme supérieur. Dans sa version borne d'Arcade, en effet, le jeu possède des capteurs qui « étudient » votre position et détectent vos mouvements. Pendant le jeu, des flèches indiquent un endroit de l'écran et vous invitent à aller vers la droite, la gauche ou bien encore à vous accroupir pour vous abriter derrière un élément du décor. Cela permet d'éviter les tirs ennemis, bien entendu, mais vous laisse le temps également de recharger votre arme (comme dans Time Crisis, donc). L'action ne faiblit jamais puisque, même dans cette position de défense, vous pourrez avoir à tirer sur certains ennemis proches. Comme dans tout bon jeu de tir qui se respecte, vous devrez faire très attention aux passants et éviterez de tirer sur les gens qui surgissent brusquement devant vous, paniqués. On attend de voir comment l'option « capteur » va être adaptée pour la version PS2 du jeu (il serait dommage qu'elle disparaisse) mais en tout cas, dans son genre, Police 911 promet bien des parties endiablées…

Les petits cercles sur les ennemis sont là pour vous aider à viser.

Vos vies sont symbolisées par des officiers au garde-à-vous, en bas de l'écran.

Note : Les photos sont tirées de la version Arcade du jeu.

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami
DATE DE SORTIE novembre 2001

par Grégory Szriftgiser

Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty

Dernières news avant le black-out !

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Tokyo)
DISPONIBLE début 2002

Cinq minutes avec Hideo Kojima, producteur et créateur de Metal Gear Solid 2

par Julien Chièze

PlayStation 2 Magazine : MGS 2 toujours en préparation ?
Hideo Kojima : Le développement s'est poursuivi à un rythme soutenu. Nous avons aussi tenu compte de certains commentaires concernant la démo. À ce titre, les réactions se sont révélées très positives. Si tel n'avait pas été le cas, nous aurions probablement repoussé sa sortie d'au moins un an (sourire).

Avez-vous été surpris par la prestation des joueurs ?
J'ai en effet été très impressionné de constater à quel point ils avaient découvert tous les petits détails et les astuces glissés dans la démo. Par exemple, j'étais persuadé que personne ne trouverait qu'en faisant une centaine de tractions sur le pont, il était possible de faire augmenter sa barre de vie. Ni même qu'on pouvait détruire les points d'interrogation…

Sur votre site, il est possible de s'inscrire. À quoi cela servira-t-il ?
Nous sélectionnerons quelques noms pour baptiser les soldats. D'un autre côté, cela nous permet de mieux cerner notre public. Moyenne d'âge, pays, sexe… autant d'éléments intéressants pour proposer un jeu qui plaise vraiment à nos fans. C'est curieux aussi, de voir le nombre d'inscrits en Chine, un pays où la démo n'est même pas sortie…

Nouveau trailer, nouvelles infos, Kojima San a encore fait sensation… une dernière fois, avant de fuir les projecteurs jusqu'à la sortie du jeu.

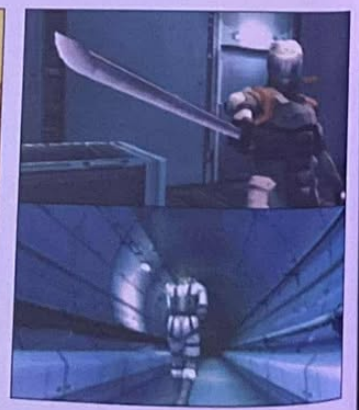
Notre inconnu se prépare à bondir sur un pauvre soldat, tous crocs dehors…

Il était annoncé que rien de vraiment nouveau ne serait montré, si ce n'est la démo jouable dont nous avons déjà longuement parlé. Mais monsieur Kojima n'a pas résisté au plaisir d'assembler un nouveau trailer ! Diffusée pendant la conférence de presse Sony, puis en boucle sur un écran géant du stand Konami, cette nouvelle vidéo a une fois de plus drainé les foules et soulevé l'enthousiasme. Beaucoup moins cinématographique que les précédents, le clip présente de nouveaux personnages, soulève de nouvelles interrogations, mais surtout, donne un aperçu fort appréciable de la complexité d'un scénario dont on ignore encore les profondeurs, tout en devinant qu'elles seront abyssales… Un régal, une fois de plus. Peut-être même un peu trop… long et révélateur ; on en voudrait presque à notre artisan du bonheur de nous en donner autant en avant-première !

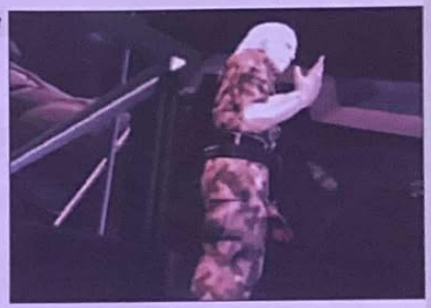
Je ne peux pas me taire !

Le trailer s'ouvre sur l'équipe de Revolver Ocelot prenant d'assaut le navire de la Navy. Les soldats américains, pris par surprise, découvrent un Ocelot assuré, tandis que Snake se glisse dans la grande salle où les terroristes tiennent les marines. Ni une ni deux, Snake braque son Beretta 92FS sur Ocelot, qui, à son approche, se saisit le bras droit, comme s'il était pris de spasmes… « Hisashiburi dana, kyôdai ! » lance-t-il à l'attention de Snake. Cette fameuse phrase : « Cela faisait longtemps, mon frère ! », que nous entendions à la fin de la vidéo précédente, sans savoir à qui l'attribuer, a donc désormais un visage… ou plutôt deux ! En effet, Kojima San himself, alors que nous nous entretenions avec lui, a tenu à vérifier que nous avions bien compris cette scène. Bon, on s'est planté comme des buses, imaginant un truc beaucoup plus farfelu ; voici l'explication réelle : le bras droit d'Ocelot

Fortune épaule son terrifiant Railgun.



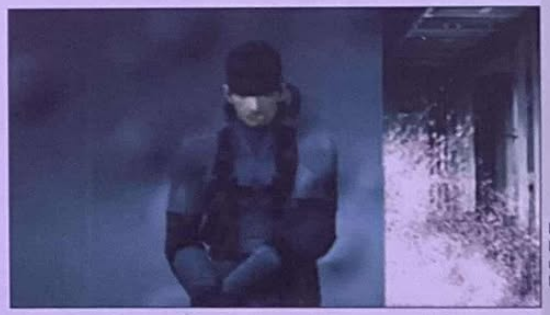
Ocelot et Liquid, dans le même corps… deux fois plus dangereux ?

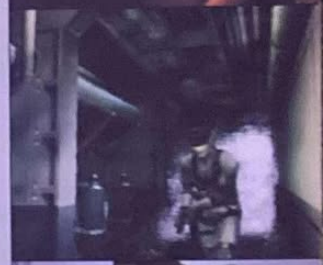


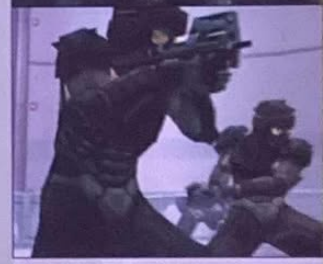
est un transplant de celui de Liquid, qui, par Dieu sait quel truchement, prend le contrôle du corps entier lorsque Snake s'en approche… Une confirmation également que le scénario de MGS2 versera encore plus dans le fantastique que le premier. Au titre des personnages aux pouvoirs un peu particuliers, après l'excellent Psychomantis de MGS, nous faisons connaissance avec Fortune. Surnommée ainsi à cause d'une chance surnaturelle sur le champ de bataille, elle est un des rares personnages du jeu à n'avoir aucune compétence particulière. Non entraînée, loin des contingents de forces spéciales, sa vie personnelle est une ruine constante, un échec permanent, tant l'ensemble de sa chance est concentrée au moment des affrontements. Les balles de Snake semblent l'éviter, tandis que, dans la scène d'affrontement, elle utilise un énorme fusil énergétique qui est tellement puissant qu'elle n'a pas besoin de savoir viser ! Un autre personnage a également fait son apparition, sans que nous ne puissions connaître son nom, apparemment secret. Sombre, cheveux noirs, rapide comme l'éclair, on l'aperçoit évitant les balles d'un soldat en tournant sur lui-même, puis égorgeant au couteau un pauvre hère tout en relevant son visage vers le ciel, les bras en croix, révélant ce qui nous a bien semblé être des canines fort proéminentes… Un vampire ? Peut-être. Au chapitre des retrouvailles qui soulèvent bien des questions, un Cyborg Ninja, dans une armure légèrement différente, fait également une brève apparition dans la vidéo. Mais s'agit-il de Grey Fox ? Snake en tout cas l'ignore autant que nous. Le trailer s'achève sur le Metal Gear Rex pris de furie éclatant le navire, puis sur l'affrontement entre Snake, sur le pont G.W. Bush, et un Harrier déchargeant l'enfer en une tonitruante explosion de missiles. MGS2 sera épique, c'est sûr !

Dernière ligne droite

Kojima s'enterre jusqu'à finir le jeu, c'est officiel. On devra alors attendre pour comprendre la phrase : « Solid Snake est bien mort » ou encore : « Les terroristes se font appeler Sons of Liberty. Leur maître est Solid Snake. » Côté réalisation, ce nouveau trailer confirme, bien entendu, l'excellence de l'équipe. L'eau, se déversant à torrents dans les coursives du navire, pendant qu'il coule, suffit à montrer une fois de plus à quel point la Kojima team maîtrise la machine. Moi aussi, je n'en peux plus d'attendre !







La haute technologie militaire se fait, tout comme le fantastique, encore plus présente.

Encore un nouvel effet, saisissant : l'eau qui se répand dans les coursive, prête à faire couler le navire.

Une griffe de plus pour Ubi

par Xavier Brun

Un des gros succès cinématographiques de l'année 2000 sera bientôt adapté sur l'ensemble des plates-formes et notamment sur PS2. En effet, Ubi Soft vient de racheter les droits de *Tigre et Dragon*. Bien que rien n'ait encore transpiré sur le contenu du jeu, les infos devraient nous parvenir dans les semaines à venir. La seule chose que l'on peut avancer à l'heure actuelle est que ce titre ne sortira pas avant 2002.

Du nouveau pour la PS2

par Xavier Brun

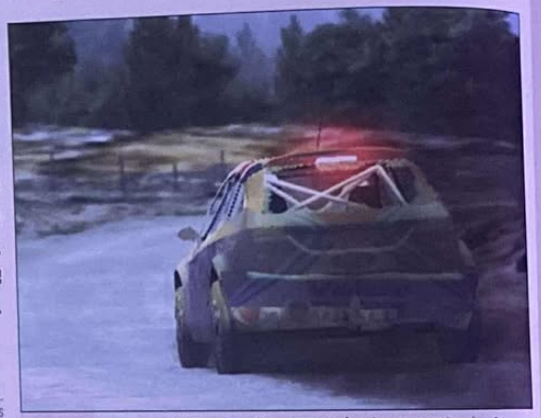
La société Enroute vient d'annoncer la sortie d'un DVD dédié aux fans de nouvelles technologies et aux admirateurs de la petite blondinette Britney Spears. En exclusivité pour la PS2, ce DVD interactif, agrémenté de la technologie appelée « Enroute First's Person », permet de regarder à 360° et de haut en bas, avec des effets de zoom, une image du concert comme si vous vous trouviez dans la salle. Cette image, qui est, en fait, une vidéo d'une qualité comparable à celle d'un DVD, propose également de changer les angles de vue à tout moment.

par François Tarrain

WRC 2001

Rallye les troupes !

Après moult articles dithyrambiques dans nos colonnes, nous n'attendions plus qu'une petite entrevue avec WRC, pour confirmer enfin notre jugement premier. Impressions à chaud, grâce à la version présentée à l'E3…



Les volutes de poussière soulevées par les voitures peuvent gêner les concurrents suivants.

ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Evolution Studios
DISPONIBLE fin 2001

Dévoilé en même temps que The Getaway, le projet WRC nous avait semblé, à l'époque, complètement surréaliste et insurmontable. Pourtant, il y a quelques mois, suite à une première visite dans les studios d'Evolution Studios, un véritable chef-d'œuvre de simulation de rallye semblait s'esquisser sous nos yeux. Graphismes tout juste hallucinants, licence officielle du Championnat du Monde des Rallyes, circuits « ouverts » rendant possible les longues escapades hors-piste, caisses modélisées comme jamais, vue cockpit digne d'une retransmission télé, raffinements esthétiques innombrables… Glurps, mais comment diable la PS2 allait-elle s'en sortir pour gérer tout ce beau monde, sans périr ? Ben, je sais pas trop, mais une chose est sûre : la version présentée à l'E3 semble tenir (en grande partie) toutes ses promesses.

Une version encore « bancale »

Oui, le rendu visuel des pistes enfonce tout ce qui a déjà été fait dans le genre sur consoles (y compris le mode Rallye de GT3). Oui, la sensation d'immersion est complète. Oui, les déformations et autres casses sur les bolides sont bluffantes. Oui, les replays tuent… Bref, sur le plan de la réalisation, WRC se place un cran au-dessus de tout le monde. Par contre, autant le plumage vaut le coup d'œil, autant le ramage nous a laissés quelque peu dubitatifs. Le problème ? Hum… comment dire ? À l'heure actuelle, la jouabilité n'est pas du tout réglée et les sensations de conduite laissent franchement à désirer (sans parler du côté hors-piste proprement absent) ! Mais rassurez-vous, si l'on croit en la bonne foi des développeurs d'Evolution Studios, ces tares seront éradiquées dans la version définitive. Ils nous ont, en effet, confié que, pour les besoins du salon et pour des raisons de délai, la version présentée était loin de refléter les ambitions du produit. De plus, en voulant simplifier la jouabilité, afin de rendre le jeu plus accessible aux visiteurs, ils avouent s'être un peu plantés dans leurs réglages ! Oups, petite erreur qui ne doit pas pour autant nous faire perdre la foi. Théoriquement, au terme de son développement, WRC devrait encore gagner en qualité graphique, en sensations de conduite et en fioritures. Rendez-vous donc dans quelques mois pour voir si notre optimisme forcené ne nous a pas induits en erreur !

Sur les pistes poussiéreuses, la carrosserie est recouverte progressivement de salissures très crédibles.

La nouvelle Subaru Impreza dans un piteux état… Ah, n'est pas McRae qui veut !

UNION EUROPÉENNE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Plutôt 7 €

Plutôt 19 €

Plutôt 25 €

814561

ENTRÉE

Une place de cinéma, ça coûte combien en euros ?

prix donné à titre indicatif

Réponse : 7 €

L'euro, c'est plus facile ensemble.

1 € = 6,55957 F

N° Vert 0 800 01 2002

www.euro.gouv.fr

Dropship

par François Tarrain

ÉDITEUR : Sony C.E.
DISPONIBLE fin 2001

Annoncé de longue date, le bébé du Studio Camden (une équipe anglaise interne à Sony) s'est en partie dévoilé au cours de cet E3. Jeu de combats aériens et terrestres, Dropship mise à fond sur un gameplay original et une réalisation que l'on nous avait annoncée de haute volée. L'action se déroule dans un futur proche où vous êtes amené à résoudre par la force un certain nombre de conflits. Pour ce faire, vous choisissez les types de troupes que vous souhaitez déployer (engins volants d'attaque ou de reconnaissance, véhicules de combat, infanterie....) et zou, direction le champ de bataille. Là, vous dirigez tour à tour les différentes unités de votre escouade et devez mettre en place des tactiques offensives dignes de ce nom. Mine de rien, le concept hybride de Dropship, entre action, combat et stratégie, semble assez efficace. En tout cas, l'ambiance guerrière est au rendez-vous et l'intensité des affrontements assez soutenue. Reste maintenant un seul petit doute à l'horizon : est-ce que la réalisation technique sera à la hauteur du reste ? Hum, trop tôt pour se prononcer, mais ça paraît quand même assez bien parti !

par Dave Martinyuk

Final Fantasy X

Plus que beau : sublime !

Les Final Fantasy, sur PlayStation, se sont vendus par millions et ont fait la gloire et la fortune de Square. Avec le film et le dixième épisode, prévus tous les deux pour cet été au Japon, la Final Fantasy mania ne risque pas de s'éteindre. Et c'est tant mieux...

ÉDITEUR : Square
DÉVELOPPEUR : Square
DISPONIBLE été 2002

Il y a des jeux qui vont faire sensation. On le sait, c'est comme ça, et un an ou six mois avant leur sortie, on ne se lasse pas d'en parler et de vous donner de nouvelles informations les concernant, de vous faire partager de nouvelles images. La saga Final Fantasy a une importance toute particulière puisque c'est en partie à elle que la PlayStation première du nom doit son succès, on s'en souvient. Avec FFX et la PS2, le contexte n'est pas tout à fait le même, mais il est certain que la sortie du jeu au Japon, cet été, va avoir un impact sur les chiffres de vente de la console et sur la manière qu'auront les joueurs nippons de juger cette machine et ses capacités véritables. Car disons-le franchement, au niveau technique, FFX est une bombe, et sa toute-puissance éclate de mille feux lorsqu'on a ce jeu fantastique devant les yeux...

On ne s'en lasse pas

Les Final Fantasy se suivent, certes, mais ils ne se ressemblent pas. C'est d'ailleurs là le concept de base de la série qui, autrement, n'aurait peut-être pas perduré et connu, depuis 1987, le succès que l'on connaît. Passons sur les subtilités nouvelles du gameplay, pour nous concentrer sur l'aspect graphique des choses et signaler une multitude de petits détails incroyables. Imaginez une salle inondée, battue par le vent, avec les embruns qui passent par les fenêtres, des effets de vapeur et les reflets du soleil qui viennent caresser doucement l'eau. Imaginez des combats qui ne sont plus coupés par un écran de loading, mais qui se déroulent vraiment dans le décor dans lequel vous marchez, et que vous admiriez quelques secondes auparavant. Imaginez des invocations toujours plus grandioses, toujours plus magnifiques, avec des créatures qui semblent tout droit sorties d'un rêve et qui vous assistent dans vos affrontements les plus acharnés. Final Fantasy X, c'est tout cela, et bien plus encore. D'une beauté à couper le souffle, ce titre ne pourra laisser personne indifférent, et certainement pas les fans de la série, qui se comptent désormais par millions. Il nous faudra patienter de longs mois après la sortie japonaise du jeu pour pouvoir en profiter. En attendant ce moment bénit, admirez ces quelques images...

Les cinématiques atteignent désormais un niveau photo-réaliste.

Les graphismes font dans le chatoyant. Même les monstres pétillent de couleurs.

CÉBÉ
Lunettes - Montres
CÉBÉ

par Jean-François Morisse

5 minutes avec Chris Deering, président de Sony Computer Entertainment Europe

par Julien Chièze

PlayStation 2 Magazine : La ludothèque PlayStation 2 commence enfin à s'étoffer sérieusement...

Chris Deering : En effet, les développeurs maîtrisent de mieux en mieux la machine. Pour 2001, 250 jeux auront été développés sur PlayStation 2. Le soutien des éditeurs tiers ne se dément pas et nous avons déjà recensé près de 132 projets pour l'année prochaine.

Qu'en est-il du online en Europe ?

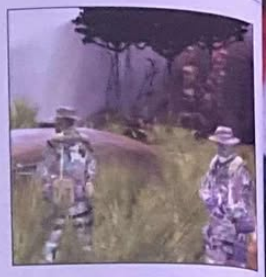
C'est un sujet très complexe vu le nombre d'opérateurs différents. Toutefois, nous avons signé de nombreux accords avec AOL, Vodafone, Real Networks et Macromedia afin de nous donner le moyen d'aborder le online. Pour commencer, il s'agira surtout de téléchargements de données « simples ». Le multijoueur s'installera lorsque l'infrastructure aura gagné en maturité.

Que répondriez-vous à ceux qui parlent de PS2 tendance PC...

Il s'agit d'une simple évolution. Le jeu se décline sous plusieurs formes, chacune avec ses particularités et ses avantages. Nous essayons juste de proposer des expériences de divertissement nouvelles et plus variées. Lorsque vous y aurez goûté, vous ne pourrez plus vous en passer.

Socom US Navy Seals

Le premier jeu en ligne PS2

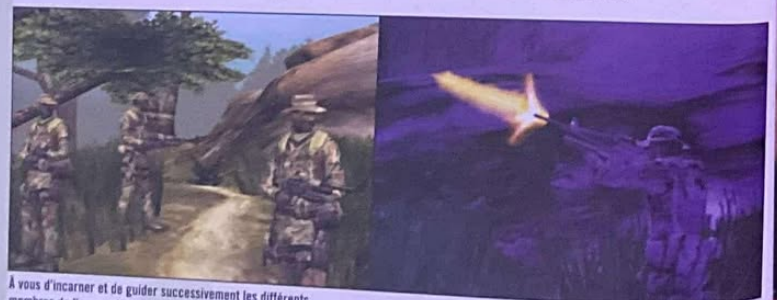


ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Zipper Interactive (États-Unis)
DISPONIBLE fin 2001 (États-Unis)

Présenté dans un premier temps exclusivement pour le marché américain, Socom US Navy Seals vous invite à prendre le contrôle de soldats d'élite spécialisés dans les interventions musclées.

Socom ne nous aura été que furtivement montré. En effet, le titre se destine avant tout au marché américain où le online sur PS2 devrait prochainement arriver. Socom exploite la veine des jeux à succès sur PC tels que Rogue Spear, Rainbow Six ou encore Hidden & Dangerous. Des titres dans lesquels il s'agit de guider des troupes d'élite dans des situations aussi complexes que variées : sauvetages d'otages, destructions d'objectifs militaires, vols de données secrètes, etc. Ce genre de jeux connaît un succès croissant dans le monde du jeu en ligne et il s'agit pour Sony de satisfaire les joueurs qui attendent avec une impatience non feinte l'arrivée du jeu en réseau sur PS2. Socom mettra donc en vedette les troupes d'élites américaines des Navy Seals (on se souviendra tous avec émotion du film de Lewis Teague avec Micheal Biehn et Charlie Sheen). À la tête d'une escouade de commandos, il faudra donc déjouer le plan de terroristes armés et dangereux. 16 missions attendront le ou les joueurs. Sony annonce d'ores et déjà différents modes de jeu, en coopération ou bien en Death Match. Il semblerait que le jeu puisse aussi se découvrir à plusieurs (écran splitté), sans avoir recours au Net. Une bonne chose. On pourra toutefois aussi s'y essayer seul et ainsi prendre la tête de cette petite troupe d'élite. Réalisé en collaboration avec les Seals, Socom devrait satisfaire tous les fans d'action réaliste. Avec une trentaine d'armes différentes à votre disposition, il faudra s'adapter à toutes les situations. À ce titre, le réalisme des combats fait plutôt bonne figure à ce jour. Les fusillades tournent rapidement au carnage et il faudra visiblement posséder un bon sens tactique pour parvenir à accomplir les missions d'embuscade, de démolition, de marquage laser, de reconnaissance nocturne, etc. Autant dire que Socom fait d'entrée de jeu une bonne impression. S'ajoutent à cela les capacités online du titre pour découvrir une expérience entièrement nouvelle sur PS2. Il ne reste plus désormais qu'à savoir à quel moment Socom fera son apparition en Europe, et s'il disposera toujours des mêmes options de jeu en ligne. Internet n'arrivant qu'en 2002 en Europe, il faudra que les joueurs prennent leur mal en patience en gardant en tête que le jeu en réseau existe bel et bien sur PS2.

Un rendu graphique qui n'est pas sans faire penser aux titres PC du même genre.



À vous d'incarner et de guider successivement les différents membres de l'escouade.

Il faudra s'attendre à des combats particulièrement réalistes et donc meurtriers.

SR Ditech à injection directe :
il a encore du souffle quand les autres en bavent.

SR50ditech Le 1er scooter à injection directe électronique - Consommation : -50% - Pollution : -80%

aprilia

1987-2000 17 Titres de Champion du Monde

www.aprilia.com

par François Tarrain

Klonoa 2

par Dave Martinyuk

ÉDITEUR : Namco
DISPONIBLE fin 2001

Klonoa est un mignon petit jeu de plate-forme qui a connu un joli succès sur PSone. Le retrouver sur PS2 est évidemment un plaisir et fera surtout sensation auprès des plus jeunes. Car le petit Klonoa n'a rien perdu de son charme, et c'est dans un univers toujours aussi charmant et coloré qu'il évolue. PS2 oblige, les décors possèdent plus de profondeur, les effets visuels sont plus réussis, la jouabilité a été un tantinet revue et corrigée (avec des « puzzles » un chouia plus compliqués)... Bref, on retrouve ici toutes les qualités d'un jeu qui nous avait déjà bien plu, il y a de cela quelque temps. Une valeur sûre.

Smuggler's Run 2

par Dave Martinyuk

ÉDITEUR : Rockstar Games
DISPONIBLE en octobre 2001

Smuggler's Run 2, c'est le fracas de moteurs assourdissants, le bruit de la tôle qui frotte, le tout dans des décors vastes, aux paysages tourmentés, où la liberté la plus totale vous est offerte. Développée par Angel Studios (qui s'est tout de même occupé des Midtown Madness, sur PC), cette simulation est faite avant tout pour divertir. Vous y traverserez des contrées immenses, au Vietnam ou en Afghanistan, et devrez faire attention aux mines qui traînent, aux avalanches... Tout cela sans oublier vos adversaires et leurs voitures, bien sûr, qui vous traiteront sans ménagement. Tant mieux : vous n'avez pas non plus l'intention d'être tendre avec eux...

James Bond 007

Agent Under Fire

ÉDITEUR : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : Electronic Arts
DISPONIBLE fin 2001

Après l'exploitation sans saveur de la licence James Bond sur PSone, Electronic Arts nous ressert de l'agent secret à la sauce PS2... Avec, vraisemblablement, un peu plus de réussite.

Oh, Jaaaaaames, sortez de ma salle de bain, je suis nue ! Oh, et puis, non, venez me frotter le dos...

Parmi les voitures disponibles, on retrouve la BMW Z8, qui a déjà fait une apparition remarquée dans Le Monde ne suffit pas.

L'agent 007 doit, une nouvelle fois, lutter contre le méchant de service pour sauver ses pauvres concitoyens d'un terrible fléau. Oui, c'est un peu ça, la routine de James : risquer sa peau pour sa Majesté, déjouer tous les pièges tendus pas ses ennemis, piloter des caisses de ouf amoureusement préparées par Q, détendre les relations Est-Ouest dans les bras d'une espionne gaulée comme les hôtesses de l'E3, et tout ça pour quoi ? Pour la gloire de l'Angleterre. Pfui !, espion, c'est trop un métier pourri, en fait ! Bref, ce coup-ci, 007 est confronté à un certain Malprave, genre gros criminel qui fait mumuse à cloner tout un tas de gens pour dominer le monde. Allez, zou, direction une bonne dizaine de missions à travers le monde ! Au programme : action 3D dans le plus pur style FPS réaliste (à la première personne, donc), séquences d'infiltration furtive et courses-poursuites au volant de quelques bolides sur-gadgétisés.

Mélange des genres

Ce concept général, mixant plusieurs genres au sein de missions largement scénarisées, semble assez efficace. On se prend au jeu en incarnant le plus smart des gentlemen espions, on abuse des gadgets turbo-high-tech mis à notre disposition, on dessoude du russkof (ou assimilé) en toute simplicité... Bref, la sauce prend assez bien, même si les séquences de conduite ne sont pas foncièrement passionnantes. Ajoutez à cela une réalisation vraiment digne de la PS2, une jouabilité plutôt proprette, toute une galerie de personnages secondaires empruntés à l'univers de James Bond, et vous obtenez une licence digne de la longue lignée de films éponymes. Ouais, cet Agent Under Fire aurait très bien pu être le titre d'un vrai 007. Reste maintenant à savoir si le scénario saura tenir de bout en bout le joueur en haleine... Jusqu'à la scène finale où notre héros goûte un repos bien mérité en compagnie d'une belle espionne « passée à l'ennemi »...

4 contre 1, mitraillette contre simple pistolet... Il en faudrait plus pour déstabiliser le père James !

EASTPAK
BUILT TO RESIST™
Cosimo - Tél. : +377 / 92 05 35 85 - Fax : +377 / 92 05 35 90

par Jean-François Morisse

Deus Ex

par Grégory Szriftgiser

ÉDITEUR : Eidos
DISPONIBLE courant 2002

Deus Ex est le plus grand jeu sorti sur PC l'année dernière. Un chef-d'œuvre que l'on doit à Warren Spector, qui supervise également l'adaptation sur PS2. Après l'avoir vu tourner, et même l'avoir essayé, on peut se rassurer : notre version offrira tout autant, sinon plus, que celle du PC ! Pourtant, le pari était difficile, tant la complexité du jeu et sa richesse semblaient difficiles à convertir. Cet alliage de RPG et de FPS dans une ambiance 100 % cyberpunk disposera d'une nouvelle interface particulièrement bien pensée pour le Dual Shock 2, grâce à un système d'arborescence permettant de choisir l'équipement à utiliser, la répartition de points d'expérience à n'importe quel moment du jeu, etc., sans jamais passer par des écrans d'inventaires lourdingues comme sur PC ! On nous promet également la possibilité de sauvegarder la partie à n'importe quel moment, ce qui, étant donné les choix possibles dans le jeu, n'est pas du luxe pour les joueurs désireux d'essayer toutes sortes de chemins différents. Un très grand jeu que l'on attend avec impatience !

Mat Hoffman Pro BMX 2

Après Tony Hawk chez activision

À peine sorti sur PSone, Mat Hoffman possède déjà une suite en préparation sur PS2. Un jeu graphiquement étonnant, réalisé par Rainbow Studio, les géniteurs de Splashdown.

Certaines acrobaties sont proprement surréalistes.

Mat Hoffman digitalisé, plus vrai que nature

Autant être clair d'entrée de jeu : Mat Hoffman Pro BMX 2 sur PlayStation 2, ce n'est pas pour tout de suite. Il faudra attendre l'été prochain (2002), dans le meilleur des cas. Dommage pour les adeptes de la discipline car ce Mat Hoffman semble placer la barre très haut dans le registre de la simulation de BMX. Techniquement très proche d'un Tony Hawk 3 PS2, Mat Hoffman impressionne. Aux côtés du beau brun Mat, on trouvera sept autres bikers. Tous des pros, des purs et des tatoués. Outre des centaines de figures à réaliser, on nous parle de 10 environnements gigantesques dans lesquels vous pourrez tout donner. Le décor sera dynamique et il sera ainsi possible d'interagir avec certains éléments. En d'autres termes, on peut imaginer enclencher certains mécanismes, afin d'enchaîner les figures. S'il n'y aura que trois BMX disponibles en début de partie, vous pourrez néanmoins en gagner d'autres par la suite. Si le fringuant Mat vous lasse, vous aurez tout loisir de créer votre propre biker. On peut imaginer les possibilités offertes en branchant un petit appareil photo via le port USB, par exemple. Cette option n'est néanmoins pas d'actualité. Pour ceux qui aiment construire et bâtir, on pourra aussi concevoir ses propres parks, grâce à l'éditeur qui devrait être présent. Autant dire que le titre s'annonce particulièrement complet, tout comme le Tony Hawk 3 sur lequel nous ne reviendrons pas ici (voir notre précédent numéro pour plus de détails). Graphiquement, les deux titres semblent très proches. Pourtant, alors que Tony Hawk 3 est développé par Neversoft, Mat Hoffman a été confié à Rainbow Studio. On doit à ce dernier le jeu Splashdown édité par Infogrames (voir notre Projection privée dans ce numéro). Cette structure américaine paraît parfaitement maîtriser la programmation sur PS2, ce qui séduira les adeptes des sports X-trêmes. Bref, ce Mat Hoffman nous a fait une très bonne impression. Il ne reste plus qu'à être patient. Très.

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Rainbow Studio (États-Unis)
DISPONIBLE en été 2002

Plusieurs centaines de tricks à réaliser. Seule une vingtaine était implémentée sur la version présente au salon.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÉSENTE

STAR WARS STARFIGHTER

TROIS HÉROS. UN MÊME ENNEMI. PASSEZ À L'ACTION.

Retrouvez tout le savoir-faire de LucasArts en matière de combats spatiaux avec *Star Wars* : **Starfighter** sur PlayStation 2 !
Incarnez 3 pilotes qui, animés par une haine féroce envers la Fédération du Commerce, devront unir leurs forces pour repousser l'invasion de la planète Naboo. Découvrez plus de 20 vaisseaux 3D ultra-réalistes, dont le chasseur Naboo N-1, dans plus de 14 environnements aériens et spatiaux.

PlayStation 2

PlayStation 2 STAR WARS STARFIGHTER

PlayStation 2 et "PlayStation 2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

par Édouard Duchamp

Cinq minutes avec Kodama Mitsuo, président de K2

Tenchu 3 Wrath of Heaven

Par Julien Chièze

DISPONIBLE en été 2002

PlayStation 2 Magazine : Pouvez-vous nous exposer les principales nouveautés de Tenchu 3 ?

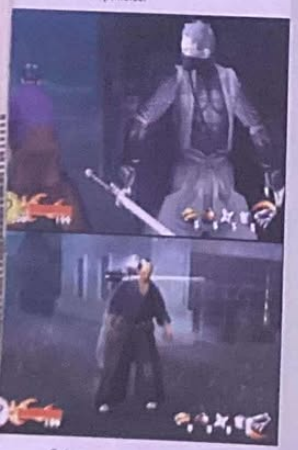
Kodama Mitsuo : Nous avons décidé de revenir aux sources du premier épisode, mais sachez que Tenchu 3 n'est actuellement avancé qu'à 8 %. Toutes les missions se dérouleront de nuit avec un travail plus poussé sur les ambiances visuelles et sonores. En outre, si nous supprimons l'éditeur de tableaux, des modes Deux Joueurs (opposition/coopération) feront leur apparition.

De quel élément êtes-vous actuellement le plus fier ?

Afin de renforcer l'atmosphère, nous allons beaucoup jouer avec les changements climatiques. La pluie, le brouillard ou les bourrasques de vent seront désormais gérés de manière très réaliste. Le résultat devrait être réellement saisissant, tout en vous permettant de vous glisser encore plus furtivement dans les ténèbres.

Quelques innovations en termes de gameplay ?

Parmi les évolutions majeures, il est dorénavant possible d'effectuer des enchaînements armes/pied/poing. L'interaction avec les décors a aussi été décuplée, tout comme le nombre de mouvements possibles et d'armes disponibles.



Dynasty Warriors 3

Retour à la baston surnuméraire

Shin Sangoku Musô ou, en Occident, Dynasty Warriors 2. Un jeu au succès surprenant. À tel point que Koei, emballé par l'enthousiasme des joueurs occidentaux nous en offre un second volet.

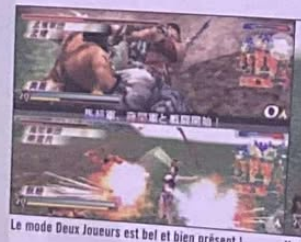
Que serait Dynasty Warriors sans ces coups spéciaux qui fauchent les soldats dix par dix…

Stratégie et combat, une association improbable que Koei était déjà parvenu à nous faire avaler avec le surprenant Dynasty Warriors 2. À l'époque, la PlayStation 2 manquait un peu de jeux, et ce divertissement à grand spectacle, qui faisait en plus démonstration de certaines capacités de la console, connut un succès d'estime en Europe. Additionné au bon accueil japonais, ce facteur « réussite internationale » termina de convaincre Koei. L'éditeur japonais n'eut plus qu'à donner le feu vert au studio de développement Oméga pour préparer la suite. Une suite placée sous le signe de la coopération cette fois-ci. En effet, Koei a bien écouté les voix de ses joueurs, puisque le tant attendu mode Deux Joueurs en simultané a été implémenté. Chaque joueur choisira son personnage parmi de nouveaux généraux encore plus puissants que dans DW2, et ils se partageront le champ de bataille et les tâches sur un écran séparé en deux dans le sens de la largeur. Mais la coopération ne sera pas le seul style de jeu proposé par le double écran, et deux joueurs pourront aussi bien s'entraider que s'y affronter.

La charge des éléphants

Outre ce nouveau mode en écran splité, d'autres facteurs viendront égayer les parties. Pour commencer, Koei a cru bon d'ajouter des éléphants. Massifs et imposants, ces derniers permettront de balayer une dizaine de soldats sans se fatiguer. Mais, bien entendu, on ne les trouvera pas à l'état semi-sauvage, comme c'était le cas pour les chevaux dans l'épisode précédent. Chaque éléphant aura toujours sur son dos un général ennemi qu'il faudra d'abord déloger avant de pouvoir profiter des bienfaits d'une tonne de muscles. Quant au principe de pouvoir faire évoluer son personnage durant le jeu, qui avait séduit bon nombre de joueurs, il est toujours présent, et, selon les communiqués de Koei, gagnera encore en importance. Cela signifierait-il que l'on sera enfin apte à changer d'arme pendant le jeu ? Pour l'instant, cette annonce plutôt évasive n'a pas été commentée, mais promet beaucoup. Dynasty Warriors 3 est donc bien parti pour être le digne successeur du « Braveheart chinois » de la PlayStation 2.

ÉDITEUR : Koei
DÉVELOPPEUR : Omega System
DISPONIBLE en automne 2001 au Japon



Le mode Deux Joueurs est bel et bien présent !

Une nouvelle monture de poids : l'éléphant. Il compense sa lenteur par sa puissance destructrice !

SOUS LE SIGNE DE L'APOCALYPSE

C'est la fin - du moins pour les principaux acteurs de Dominia et de Phyrexia. Des légendes vont s'effondrer. Et pour toujours… Et en réalité, il n'y a pas de grandeur, si l'on regarde les armes employées… Les cartes de Disciples, de "renvoi" et les terribles Evoliens - ces créatures à double coût de kick, se révèlent les outils du chaos. Apocalypse n'est pas seulement le nom d'une extension, c'est également le résultat que ces nouvelles cartes vont générer en jeu!

APOCALYPSE™

Juin 2001

Des questions?
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65 ou
par e-mail : Custserv-fr@Wizards.com

www.magicinvasion.com

MAGIC L'Assemblée

Grandia 2

par Édouard Duchamp

ÉDITEUR : Ubi Soft
DISPONIBLE fin 2001

Grâce à Ubi Soft, la suite du jeu de rôle culte de Game Arts arrive sur PS2 en Occident ! C'est donc avec un enthousiasme certain que les possesseurs de la PlayStation 2 profiteront de ce grand nom du jeu de rôle, déjà applaudi par les possesseurs de Dreamcast. Au programme : des graphismes somptueux et un système de combats incroyablement dynamique, digne des meilleurs jeux d'action. Grandia 2 séduira par sa représentation graphique originale et ses personnages attachants, lors de sa sortie prévue pour la rentrée.

MX 2002

par Xavier Brun

ÉDITEUR : THQ
DISPONIBLE en septembre 2001

Tous les ans, THQ nous sort son jeu de Motocross. Cette année, c'est sur PS2 que les deux roues vont se la donner. Tous les modes de jeu restent ultra-classiques avec des bécanes de 125 et 250 cc, hormis le mode Freestyle, amélioré avec davantage de pistes et encore plus de figures à réaliser. Un mode qui se révèle assez fun en écran splitté mais qui risque de lasser rapidement. Désormais développé par Pacific Coast Power & Light, MX 2002 devrait sortir en septembre de cette année.

par Xavier Brun

Maximo

Un superbe retournement de situation

Alors que le designer de la série des Ghouls [n' Goblins et n' Ghosts], évincé par Capcom, s'en est allé créer Tombi et Extermination chez Sony, Maximo a bien failli ne jamais voir le jour sur PS2.

ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom
DISPONIBLE en octobre (États-Unis)

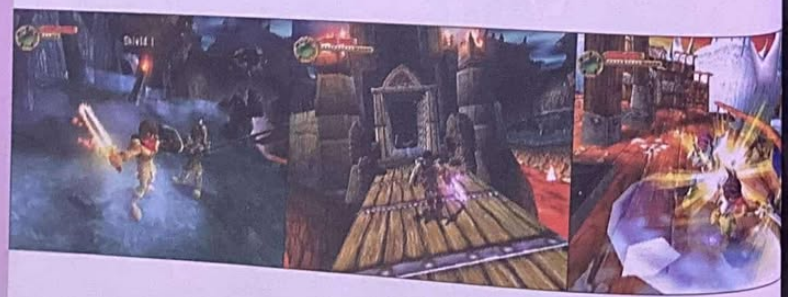
Admirez la complexité de cette jungle !

À l'origine, Maximo devait sortir début 2000. Mais, depuis plus de 12 mois, c'est le silence absolu sur cette production très coûteuse, qui se présentait mal (décors ultra-moches) et qui, à en croire les rumeurs, a coûté la place de son designer. C'est donc Susumu Matsushita qui a pris en charge les personnages. Cette fortune ainsi dépensée ne pouvant passer à la trappe, Capcom a dû mettre le paquet depuis 1 an, pour attirer autant de monde sur son stand et nous présenter cette surprise de taille, tant le changement est radical et le jeu d'une beauté extraordinaire. C'est dans des environnements médiévaux entièrement en 3D que Maximo : Ghouls to Glory va se dérouler. L'histoire, pas foncièrement originale, met en scène un petit bonhomme (Maximo) qui, de retour dans son pays, prend connaissance des deux malheurs qui lui tombent sur le coin de l'armure. Premièrement, le démon Achille s'est emparé du pouvoir du pays et, deuxièmement, la princesse Sophia, qui n'est autre que la meuf' du preux Maximo, a été enlevée. N'écoutant que son courage, le chevalier tentera par tous les moyens de remettre de l'ordre dans tout ce bazar.

Classique mais efficace

Comme dans tout bon vieux jeu d'action/aventure médiévale qui se respecte, les capacités des personnages sont en grand nombre, tout comme les améliorations d'armes, d'armures, de pouvoirs magiques... Les décors, il est nécessaire de le rappeler, sont hallucinants, organiques, sans aliasing (ou si peu). La quête de Maximo s'annonce d'ores et déjà longue et prenante, avec des stages bonus dans lesquels les challenges lui feront gagner encore plus d'expérience. Les amateurs des deux premiers volets y retrouveront les ingrédients qui ont fait leur succès ; quant aux autres, ils ne pourront qu'être subjugués par ce titre des plus inattendus. Le ciel de la PS2 est aujourd'hui totalement dégagé. Il ne nous reste plus qu'à patienter bien sagement avant de tester une première version jouable.

Maximo devrait se démarquer également par la diversité de ses environnements.



FUR FIGHTERS
Viggo's Revenge
VOUS NE REGARDEREZ PLUS LES PELUCHES COMME AVANT !

Trucs, Astuces, Solutions Complètes au 08 92 68 24 68* ou au 3615 ACCLAIM*

Roofus : Expert en arts martiaux. Tireur d'élite. Etant le plus expérimenté, il est considéré comme le leader incontesté de la bande.

Chang : Expert en explosifs. Fin stratège. Son agilité et sa ruse en font l'un des meilleurs éléments.

Juliette : Experte en combats rapprochés. Majestueuse et athlétique. Sa susceptibilité l'incite parfois à mener la bataille en solitaire.

Acclaim
www.ACCLAIM.com

PlayStation.2

Bizarre Creations

Fur Fighters Viggo's Revenge ® & Bizzare Creations ® © 2001 Bizzare Creations . All rights reserved. Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. *2,21 F/mn

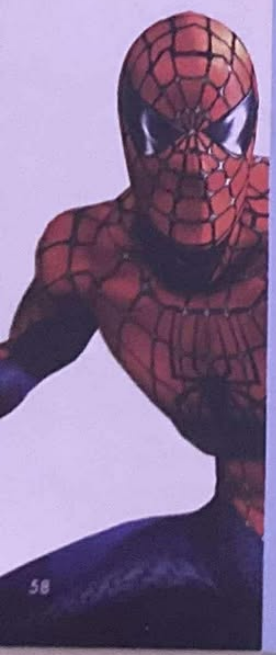
par Grégory Smiltgiser

Spiderman The Movie

par Édouard Duchamp

ÉDITEUR : Activision
DISPONIBLE au printemps 2002

Spiderman sera le film de l'été 2002... aux États-Unis. Cette très attendue adaptation cinématographique du célèbre héros de Marvel a été confiée à Sam Raimi, monsieur Évil Dead. Activision annonçait ainsi récemment avoir acquis les droits d'exploitation pour le jeu vidéo tiré du long métrage. C'est tout naturellement donc qu'on retrouvera Spidey, l'homme araignée, dans un jeu vidéo PS2 prévu pour le printemps 2002. Le jeu respectera la trame du film et permettra au joueur de suivre les démêlés de Spiderman (incarné par Tobey Maguire au cinéma) contre le Green Gobelin (Willem Defoe). Activision utilise d'ores et déjà la licence Marvel de Spiderman dans sa version Comics et pourrait aussi s'intéresser de près, si l'occasion se présentait, à la licence d'une éventuelle adaptation en série TV. Pour la conception du jeu, les équipes ont travaillé en collaboration avec Sam Raimi qui a ainsi souhaité opérer quelques changements comme la tenue vestimentaire de Peter Parker en super héros. La version présentée sur le show ne permettait hélas que de se promener entre les buildings. Après le succès de Spiderman PSone, Activision remet le couvert !



L'amélioration des modèles 3D passe également par des animations retravaillées, nettement plus expressives.

Half-Life, c'est une ambiance d'enfer. Par exemple, face à cette fenêtre, vous allez voir un soldat être happé... sans pouvoir réagir.

Half-Life

Il sait se faire attendre

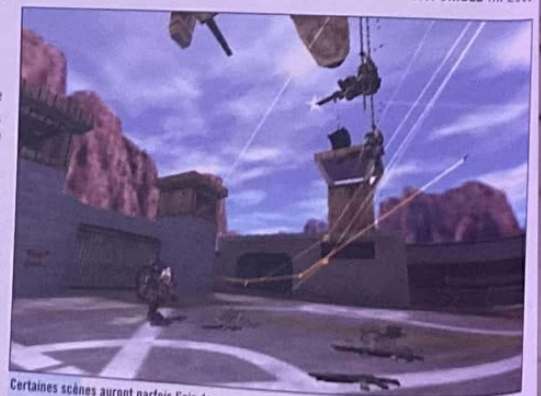
Il aura mis du temps pour nous montrer quelque chose de réel, le petit père Half-Life PlayStation 2. Le projet est bel et bien en cours, mais il reste du chemin avant de nous convaincre.

Il était annoncé depuis longtemps et nous vous en avions déjà parlé : Half-Life PlayStation 2 est toujours en développement dans les studios Gearbox. Pour ceux qui ignorent encore ce dont il s'agit, d'abord, chapeau bas, ça ne doit pas être chose facile de vivre aussi reclus. Ensuite, petit récapitulatif rapide : HL est un des meilleurs titres FPS que le PC ait accueillis, disposant d'une campagne solo impeccablement rythmée et scénarisée et qui a marqué les mémoires. Franchise juteuse même de longues années après sa commercialisation sur PC, elle devait bénéficier d'une version PS2 relookée et enrichie.

Wait and see

Nous avons pu y goûter cette année, et le constat est, pour le moment, encore mitigé. Half-Life est un très grand jeu, qui a marqué le monde du First Person Shooter. Toutefois, l'adaptation sur PS2 semble poser quelques problèmes d'ordre technique. Nous n'avons pu voir qu'un seul niveau du jeu, mais le graphisme souffrait d'aliasing et d'un certain manque de détail et de contraste dans les textures. Par contre, la présence de nouveaux modèles 3D pour toutes les armes du jeu, ainsi que les personnages que vous y rencontrerez offrent, au niveau réalisme, un rendu bien supérieur à l'original. D'un autre côté, étant donné l'âge de la version PC et les progrès réalisés depuis, c'était un passage obligé... Les développeurs devraient également accompagner l'ensemble d'effets spéciaux retravaillés. Gearbox Software développera également, pour cette version PS2, une toute nouvelle campagne solo, en plus de celle que nous connaissons déjà sur PC. Nommé Half-Life : Decay, cet épisode pourra se jouer seul mais également en coopératif avec un autre joueur ! Enfin, on nous promet également la possibilité de jouer jusqu'à 4 en écran splitté, notamment lors de classiques Death Matchs. Pour finir, quelques nouvelles armes feront leur apparition.

ÉDITEUR : Vivendi/Sierra
DÉVELOPPEUR : Gearbox Interactive (États-Unis)
DISPONIBLE fin 2001



Certaines scènes auront parfois l'air de ne pas vous concerner, comme ces Marines combattant un Alien.

24h Du Mans
Il vous faudra plus de 24 h pour vous en remettre.
www.lemans-game.com
PlayStation 2
LE MANS 24 HEURES
Entrez dans la légende !
1 - La préparation : Choisir parmi 20 voitures officielles dont 10 de la course du Mans 2000.
Établir les 12 circuits réels dont le mythique circuit du Mans.
2 - La compétition : Suivre la meilleure stratégie : arrêt aux stands (minimum 30), réglage des voitures.
Se mesurer aux meilleurs (multijoueur 2).
3 - L'étoffe des héros : tenir 24 heures, de jour comme de nuit.

Le RPG surprise

par Xavier Brun

ÉDITEUR : Square et Disney
DISPONIBLE fin 2002

C'est désormais officiel, Square et Disney vont travailler main dans la main sur un nouveau RPG. Intitulé Kingdom Hearts, ce jeu réunira de célèbres personnages de Disney, comme Mickey, Dingo, Donald, Tarzan ou encore Peter Pan, ainsi que d'autres personnages plus « humains » conçus par un des grands maîtres du design character. C'est Tetsuya Nomura, designer des persos de FFVII et VIII, qui s'est chargé de ces 4 nouveaux persos. Ce jeu, dont l'aventure se déroulera bien évidemment dans un monde merveilleux, Disney oblige, devrait sortir fin 2002 en Europe.

Tekken 4

par Xavier Brun

ÉDITEUR : Namco
DISPONIBILITÉ non communiquée

Namco met l'eau à la bouche des fans de la série Tekken en présentant une vidéo très courte du quatrième volet. Bien que le match entre la carte System 246 et Emotion Engine, pour celui qui verra le jour en premier, ne soit pas terminé, on sait déjà que le jeu est développé à 60 % et qu'il pourrait même sortir avant la fin de l'été au Japon. En attendant, allez faire un petit tour sur le Web pour mater la nouvelle tronche des personnages récurrents et surtout la vidéo.

Age of Empires II The Age of Kings

Un hit PC enfin sur PS2

par Jean-François Morisse

Best-seller incontesté, Age of Empire débarque enfin sur PlayStation 2. Présenté en 2000, le jeu n'arrivera finalement qu'en fin d'année sans, a priori, toutes les possibilités online.

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Microsoft
DISPONIBLE en octobre 2001

Age of Empires constitua un petit événement dans le monde du PC. Jeu de stratégie temps réel historique, il vous proposait de prendre en charge une civilisation parmi 12 (Grecs, Assyriens, etc.), d'en assurer la pérennité et, si possible, la suprématie sur les autres. On suivait alors 1 000 ans d'histoire, de l'âge de pierre à l'âge de fer. Gestion des ressources, combats contre les envahisseurs, conquêtes des territoires environnants… s'imposent alors comme le lot quotidien du joueur. Devant le succès colossal du titre, sa suite ne tarda pas à arriver et Age of Empires II, The Age of Kings voyait alors le jour pour suivre l'histoire de la chute de Rome à la fin du Moyen Âge. Accessible et complet face à une concurrence féroce sur PC, le titre parvint aussi à s'imposer. On ne peut alors que se réjouir de sa prochaine arrivée sur PS2. Présenté de façon succincte lors de l'E3 2000, Age of Empires II sera finalement disponible dans le courant du mois d'octobre. Pourquoi un tel retard ? Simplement parce que les développeurs espéraient pouvoir inclure les possibilités online du titre et ont, par conséquent, préféré attendre… mais les capacités online de la PS2 étant prévues pour la fin 2001 aux États-Unis et le jeu étant d'ores et déjà terminé… On comprend donc qu'Age of Empire sorte en cette fin d'année sans que les atouts du jeu en ligne ne soient implémentés (il se pourrait toutefois que les développeurs décident de les intégrer, quitte à ce qu'ils soient utilisés ultérieurement). À noter qu'un mode Quatre Joueurs est néanmoins prévu, sans doute sur un même écran ou bien en réseau local. On peut en outre raisonnablement croire que le jeu exploitera le port USB de la PS2, afin qu'une souris soit utilisée. Bref, reste à savoir si l'absence du jeu en ligne ne sera pas nuisible. Toutefois, la popularité de ce dernier alliée à ses multiples qualités en font un futur best-seller en puissance.

Il faudra guider ses troupes au combat. Un bon sens tactique sera le bienvenu.

La ville face aux envahisseurs. La conquête de celle-ci demandera aussi de la stratégie.

ddp
www.ddp.fr

Brèves

par Jean-François Morisse

Un chiffre record pour le jeu PSone

Qui veut gagner des millions qui s'est vendu à quelque 800 000 exemplaires en Allemagne et 1 million en Grande-Bretagne. Le titre arrive très bientôt en France.

Titre en préparation chez Eidos, dans le plus grand secret : Wave Rally. Un jeu de jet-ski similaire au Splashdown d'Infogrames et dont la sortie sur PS2 est prevue pour 2002.

4,7 % des joueurs sur PS2 sont en fait des joueuses. Sur PSone, les joueuses représentent à elles seules 25 % du total des utilisateurs (et trices). La PS2 reste à l'heure actuelle résolument une console de mecs.

245 000 PS2 sont à ce jour vendues en France. Sony espère atteindre 5 millions de machines installées fin 2001 en Europe.

The Getaway, jeu phare chez Sony, fut lui aussi rapidement présenté sous forme d'une vidéo qui ne nous aura, quant à elle, pas convaincus du tout. L'occasion, toutefois, de voir de nouveaux éléments.

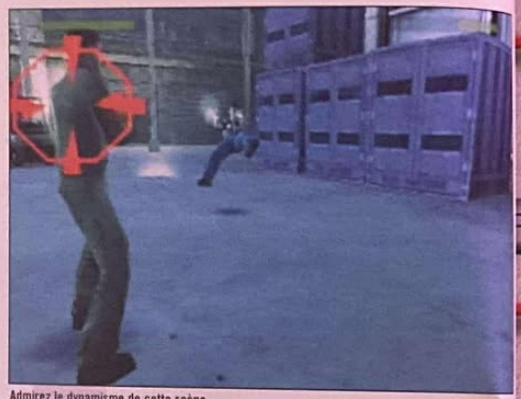
Dead to Rights

Du pur John Woo sur PS2

ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco
DISPONIBLE début 2002

Talentueux dans bien des domaines, Namco s'attaque maintenant à l'action pure et dure avec un jeu de tir en 3D pas tout à fait comme les autres. À mi-chemin entre le cinéma et le jeu vidéo, Dead to Rights vous propose d'incarner un justicier à la gâchette facile…

S'essayer à Dead to Rights, c'est un peu avoir l'impression de regarder un film d'action made in Hong-Kong. Ça va vite, ça tire dans tous les sens et il n'y a pas de temps mort. Ou en tout cas le moins possible. Manifestement inspiré de longs métrages tels que *Hard Boiled* (*A toute épreuve*, en français), ce jeu met en scène un policier du nom de Jack Slate, accusé d'un crime qu'il n'a pas commis et qui doit tout faire pour essayer de rétablir la vérité. Ses ennemis sont donc en premier lieu de méchants gangsters, bien sûr, mais son statut de fugitif l'empêche de recevoir toute aide extérieure, et la police elle-même est à sa recherche. La grande force de Dead to Rights, c'est la liberté d'action qu'il vous propose. Vous pouvez vous déplacer en tirant, viser des parties spécifiques du corps de vos ennemis ou encore les désarmer en vous battant au corps à corps.



Admirez le dynamisme de cette scène.

Un jeu 100 % action

Souvenez-vous de cette scène dans *Matrix* où Trinity désarme un garde et, se servant de son gun, lui tire dans le dos. Dans Dead to Rights, vous pourrez faire la même chose. Namco a tenté d'insuffler un peu de réalisme à ses scènes d'action en programmant dix points d'impact spécifiques sur le corps des ennemis. Résultat, ils peuvent tituber, tomber à genoux ou bien leur tête peut partir violemment vers l'arrière selon le coup qu'ils reçoivent. Jack Slate, qui aurait pu se reconvertir en gardien de but, passe ici son temps à plonger et il peut, pendant cette seconde où il reste en l'air, tirer dans quatre directions différentes. Pas mal. Selon les situations, il peut également éviter d'utiliser une arme mortelle et se servir par exemple, d'une matraque pour assommer un policier qui le poursuit et dont il doit se débarrasser, mais à qui il ne veut pas faire trop de mal. En plus de tout ce côté action qui, bien évidemment, prédomine, Dead to Rights proposera quelques énigmes, histoire de souffler, ou bien des mini-jeux qui casseront le rythme effréné qui vous est normalement imposé. On ne devrait pas s'embêter avec ce jeu, mais il faudra attendre un petit moment avant d'avoir le plaisir de s'y essayer…

Le corps à corps est incessant, dans le jeu.

Ci-gisent ceux qui m'ont barré la route…

Jack a maté pas mal de films avec Jackie Chan.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

VIENS DÉCOUVRIR LES NOUVEAUTÉS

PS2

Achète le jeu "EXTERMINATION" et Difintel t'offre le guide stratégique officiel.

Ce jeu n'aura plus de secrets pour toi

Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	27 Louviers	02 32 40 78 67	41 Vendôme	02 54 67 00 90	62 Lens	03 21 78 75 40	78 Montigny le Bretonneux	01 30 44 08 76
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	28 Dreux	02 37 50 02 12	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	64 Bayonne	05 59 25 78 09	78 Versailles	01 39 24 13 00
01 Hauteville	04 74 40 04 28	29 Quimper	02 98 53 52 40	43 Yssingeaux	04 71 04 26 91	64 Biarritz	05 59 24 39 07	81 Albi	05 63 49 69 99
02 Chauny	03 23 38 00 10	30 Alès	04 66 52 44 66	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	65 Lourdes	05 62 42 30 68	82 Montauban	05 63 92 13 13
02 Laon	03 23 79 08 84	31 Fenouillet	05 61 70 81 05	44 Chateaubriand	02 40 81 40 50	66 Perpignan	04 68 35 03 00	83 Toulon	04 94 91 17 91
02 Soissons	03 23 59 18 18	31 Muret	05 34 46 07 70	45 Orléans	02 38 62 76 79	67 Hoguenau	03 88 63 88 36	83 Châteaux	04 94 91 17 91
07 Annonay	04 75 67 70 76	31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	88 Epinal	03 29 82 08 97
08 Charleville	03 24 57 96 93	31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10	47 Marmande	05 53 20 49 15	71 Digoin	03 85 53 75 77	91 Savigny	01 69 24 21 04
09 Pamiers	05 34 01 02 14	31 Toulouse	05 61 21 22 02	50 Grandville	02 33 50 56 00	71 Macon	03 85 38 08 52	92 Bagneux	01 41 41 90 90
11 Carcassonne	04 68 25 75 84	32 Auch	05 62 61 28 20	52 St Dizier	03 25 96 09 74	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
11 Narbonne	04 68 42 37 58	33 Arcachon	05 56 58 58 23	54 Nancy	03 83 30 45 67	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
12 Rodez	05 65 67 06 15	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	54 Longwy	03 82 23 25 15	72 La Flèche	02 43 94 99 79	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07	33 Langon	05 56 63 00 33	57 Forbach	03 87 88 67 16	72 Le Mans	02 43 82 68 14	93 Montreuil	01 48 63 18 93
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Thionville	03 82 53 08 02	74 Cluses	04 50 98 68 51	93 Montreuil 2	01 48 59 20 14
14 Bayeux	02 31 51 60 99	34 Béziers	04 67 49 01 85	57 Metz	03 87 74 65 70	74 Annecy	04 50 52 86 02	93 Tremblay-en-France	01 48 63 18 93
14 Honfleur	02 31 89 75 00	34 Sète	04 67 46 16 18	59 Cambrai	03 27 70 22 56	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	94 Maisons Alfort	01 48 93 20 14
14 Lisieux	02 31 61 07 77	35 Fougères	04 67 47 75 90 01	59 Tourcoing	03 20 27 00 84	76 Elbeuf	02 35 77 63 90	94 Cachan	01 49 69 31 08
15 Aurillac	04 71 43 36 56	35 Vitre	02 99 84 21 00	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	76 Rouen	02 35 73 68 50	94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
17 Royan	05 46 22 15 04	37 Tours	02 47 75 90 01	59 Roubaix	03 20 68 96 93	77 Montereau	01 60 73 58 94	95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
22 Dinan	02 96 85 17 54	38 Bourgoin	04 74 43 29 53	60 Chantilly	03 44 57 69 78	77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
25 Montbeliard	03 81 94 17 09	38 Grenoble	04 76 09 26 68	60 Clermont	03 44 50 41 00	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	97 Cayenne	05 94 28 25 28
26 Romans	04 75 72 78 34	38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45	60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18	77 Melun	01 64 39 40 00	97 Fort de France	05 96 70 79 67
26 Valence	04 75 78 08 68	38 Vienne	04 74 87 46 95	61 Argentan	02 33 67 29 00	77 Chelles	01 64 21 55 44	97 La Réunion	02 62 96 75 38
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	62 Boulogne-sur-Mer	02 33 34 27 00	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	97 Guadeloupe	05 90 21 89 90
		40 Dax	05 58 56 29 03	62 Calais	03 21 81 03 02	77 Nemours	01 60 71 91 14	98 Nouméa	00 687 26 43 36
		40 Mont-de-Marsan	05 58 45 08 08		03 21 19 07 00	78 Elancourt	05 53 77 28 08		
							01 30 13 87 30		

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 80 33
• Saint Ghislain 065 80 36 62

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE-DOM-TOM
• Chateau Thierry • Dinnes les Aires • Maurienne •
• Romorantin •
Réunion : La Tampon • St Joseph • St André •
Piton St-Leu •

GENRE : Jeu de scooters des mers **ÉDITEUR** : Infogrames **DÉVELOPPEUR** : Rainbows Studios **DISPONIBLE** en automne 2001

Sport peu répandu, personne ne s'y était encore réellement frotté avec succès sur les consoles de Sony. Mais le Sea-Doo trouve enfin son digne représentant dans Splashdown, contrairement à Rainbows Studios, père des illustres Motocross Madness 2 et Tiger Woods PGA Tour 2001. Cette version non aboutie nous en promet déjà beaucoup ! Affaire à suivre !

Splashdown

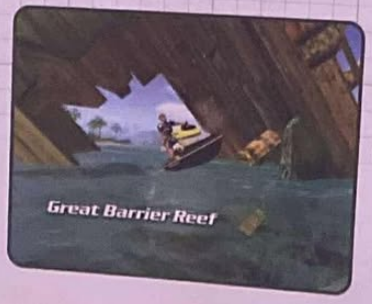
La PlayStation 2 fait des vagues

par Jean Santoni

En matière de simulations sportives aujourd'hui, les joueurs ont quasiment eu droit à tout. En effet, il est de plus en plus difficile d'être enthousiaste à la sortie du énième jeu de football ou de basket. Les équipes de développement, dans un souci de rentabilité, misent la plupart du temps sur les genres sûrs de remporter les plus gros suffrages auprès du public. « C'est comme ça, c'est la vie », comme dirait le père Martinyuk dans ses périodes maniaco-dépressives. À la longue, ça en devient fatigant. Heureusement, certains studios savent encore prendre des risques pour nous surprendre, nous, pauvres petits consoleux en mal d'originalité et de nouveauté. C'est le cas de Rainbow Studios (Motocross Madness 2, ATV Off Road Fury), qui s'est lancé dans le développement d'un jeu de scooters des mers, genre sous-exploité par excellence. Jusqu'à présent, effectivement, un seul jeu pouvait se targuer de reproduire fidèlement les sensations procurées par ces engins marins, seulement, il faut aller lorgner du côté de la concurrence : on veut, bien entendu, parler de Wave Race, sur N64 et ses effets d'eau hyper réalistes. Sinon, sur PSone, on se souvient vaguement (arf, arf !) de la série très controversée des Jets Riders, qui a remporté, en dépit d'une réalisation et d'un gameplay catastrophiques, un succès non négligeable au pays de Georges W. Bush.

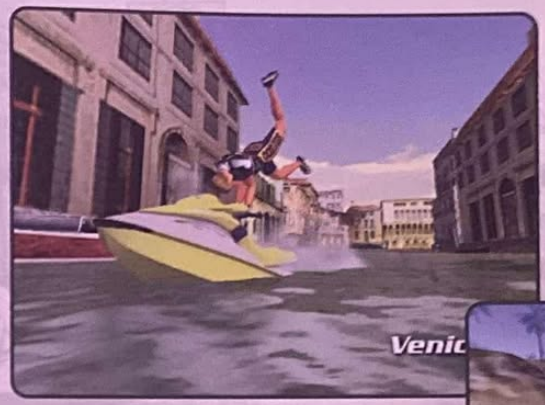
Petit interlude

Avec Splashdown, Rainbow Studios compte bien combler ce vide ludique que l'on peut expliquer en partie par les limitations techniques de la petite PSone (le rendu de l'eau, les vagues, demandent beaucoup de calcul). Pour juger le potentiel de la première version bêta de ce jeu de scooters des mers, nous avons été invités par Infogrames à passer quelques jours à Phoenix en Arizona, chez les développeurs. Je vous résume rapidement ce press-tour mémorable qui fut d'ailleurs mon premier voyage aux zétazunis : 10 heures de vol, une moyenne de 40 degrés en plein mois d'avril, découverte de la ville en Camaro décapotable, visite des locaux de Rainbow Studios, remontée du Colorado en Sea-Doo, petites Américaines too much, steak aux hormones, paysages d'une beauté hallucinante, tempête de sable avec des vents de plus de 130 km/h… Sur ce coup-là, j'ai battu le père Tarrain qui était parti à Los Angeles pour découvrir Tony Hawk 3 ! Okay, okay, je vous parle du jeu.



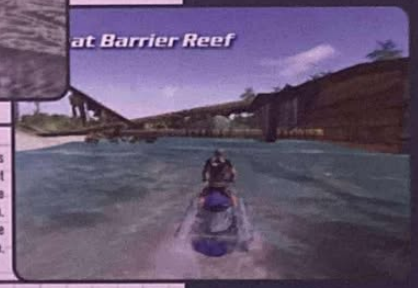
Un vrai savoir-faire

Avant toute chose, appelons un chat un chat : on ne parlera pas de Jet-Ski, mais de Sea Doo. Jet-Ski, en fait, est une marque comme Caddie ou Frigidaire, dans le cas de Splashdown, on emploiera le terme « Sea-Doo », les développeurs ayant passé un accord de licence avec ce constructeur (Bombardier) ! Évitons les gaffes donc ! Petite anecdote au passage, Infogrames et Rainbow Studios ont mis pas mal de temps avant de trouver le titre définitif. À l'origine, le jeu devait s'appeler Water Rage (bof, bof), mais après six mois de brainstorming intense, les deux parties se sont mises d'accord sur Splashdown ! Le développement, quant à lui, a commencé il y a environ quatorze mois ! Bien sûr, la première chose à laquelle on s'intéresse quand on voit pour la première fois un jeu de ce type tourner, c'est au rendu de l'eau. Au regard des capacités de la PlayStation 2, on comptait sur des effets de flotte au moins aussi réalistes que ceux proposés par Wave Race sur N64. Mission accomplie, le rendu est tout simplement bluffant ; ce résultat a été obtenu grâce à un puissant algorithme « fait maison » ! Sans exagérer, les développeurs ont réalisé là une vraie prouesse technique. Ne vous fiez surtout pas à la relative fadeur des screenshots qui ornent ces pages ; pour mieux vous rendre compte du travail qui a été accompli, faites une petite recherche sur le Net, vous y trouverez deux trailers (www.micromania.fr). Rafaël Curulla, le producteur de Splashdown nous a d'ailleurs avoué qu'obtenir un rendu photo-réaliste et reproduire les modèles physiques de l'eau avaient été un véritable casse-tête pour Doug McNabb, l'ingénieur responsable de cette partie du moteur 3D (sa mise au point a nécessité trois ans de R&D !). Toutefois, à ce stade du développement, il manque encore pas mal de petits détails. Pour l'instant, le moteur ne génère que du clapotis. La version définitive, elle, proposera différentes configurations de vagues. D'autre part, les sillons provoqués par les Sea-Doo influeront sur le comportement des concurrents et ballotteront les objets environnants, comme les bouées ou encore les barques. Autre bonne surprise, le comportement des Sea-Doo est déjà très prometteur : il n'y a pas de problèmes, les engins ont une bonne inertie, on sent bien les forces exercées par l'eau. Pour optimiser les sensations, les développeurs travaillent d'ailleurs avec des rideurs (qui s'occupent surtout des attitudes des pilotes) et le constructeur. Mais attention, pas de méprise, en dépit d'une petite touche de réalisme, Splashdown se veut avant tout un jeu d'Arcade, pas question de parler de simulation ici !

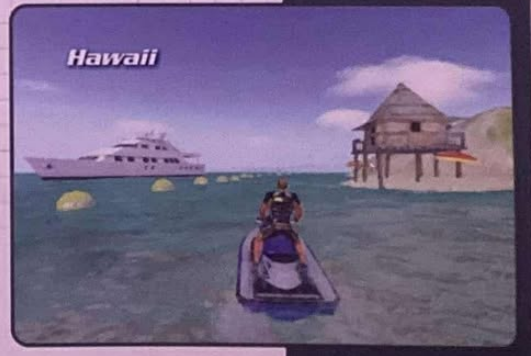


Le rendu de l'eau tue, tout simplement. Exploiter les ressources de la PS2 demande juste un peu de talent !

Via le stick droit du Dual Shock et certaines combinaisons de touches, vous aurez la possibilité de déplacer la caméra à peu près n'importe où. Spectacle assuré !



Les rideurs pourront tomber de leur engin. Une idée sympa.

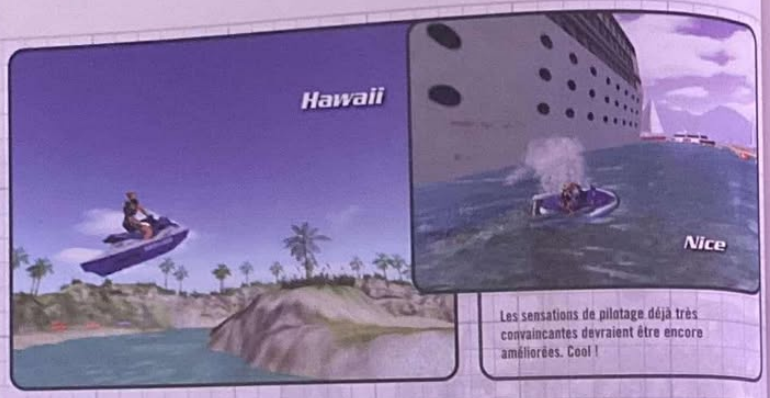


Quelques contraintes…

Bien que ce premier bilan soit des plus encourageants, il reste néanmoins encore

Une solide charpente

Rainbow Studios fait partie des plus grosses équipes de développement du sud-ouest des États-Unis. Fondé en 1986 et basé à Phoenix (2,45 millions d'habitants !) dans l'Arizona, ce studio travaille essentiellement pour Microsoft (Motocross Madness 2), Infogrames, Sony (ATV Offroad Fury, ce titre fait un carton outre-Atlantique), Activision Sony et Hasbro. Ils sont à l'origine de Motocross Madness 2 (PC), de Tiger Woods PGA Tour 2001 (PS2), d'ATV Offroad Fury, un jeu de Quad PS2 qui cartonne dans les charts américains, ainsi que d'une série réalisée en images de synthèse basée sur l'univers de *Starship Troopers*, le film de Paul Verhoven. En visitant leur studio, au détour d'un couloir, j'ai pu m'apercevoir qu'une partie de l'équipe bossait actuellement sur le deuxième volet de Mat Hoffman's Pro BMX !



Les sensations de pilotage déjà très convaincantes devraient être encore améliorées. Cool !

pas mal de détails à peaufiner. Le nombre d'images par seconde notamment. Pour l'instant, le moteur de jeu manque de fluidité surtout sur le tracé de Venise qui comporte pas mal de structures. De plus, la version à laquelle nous avons joué ne permettait pas d'affronter d'autres concurrents. Les développeurs parviendront-ils à obtenir une bonne fluidité avec 7 rideurs gérés par la machine ? Cross the fingers ! Autre contrainte technique et non des moindres : l'I.A. Contrairement à des titres comme SSX, les programmeurs vont devoir gérer les routines d'I.A. des concurrents sur trois plans, car les rideurs ont la possibilité d'effectuer des tricks sur l'eau, dans les airs mais aussi sous l'eau ! Apparemment, cette spécificité est très gourmande en temps machine. Si ça peut en rassurer certains, j'ai vu tourner ATV Offroad Fury, un autre de leur soft qui, lui, sera édité par Sony : ce jeu de Quad utilise globalement les mêmes bases de programmation que Splashdown et la fluidité était au rendez-vous. Enfin, n'oublions pas qu'il reste encore sept bons mois avant la sortie de Splashdown ! Tout est donc possible !

Les rideurs pourront effectuer 35 tricks : des aerials, des rotations sous l'eau et des body tricks comme en BMX.

Wait & sea

Sinon, concernant le contenu du jeu et l'orientation du gameplay, Rainbow Studios s'est beaucoup inspiré de SSX pour son ambiance explosive et de Jet Set Radio (le jeu de roller de Sega) pour son système de progression basé sur les défis. On aura droit à une vingtaine de tracés qui promettent d'êtres gigantesques : indoor, circuits ouverts (on appelle ça du Free-Roam Environment) et tracés-villes (Venise, Nice...). En outre, vous aurez la possibilité de chevaucher 4 modèles de Sea-Doo (GTS, GTI et Freestyle), de faire le zouave en envoyant plus de 35 tricks et d'incarner 8 rideurs disposant tous de signatures-moves. Bref, avec Splashdown, Infogrames tient enfin un titre capable de redorer le blason de sa gamme sport, qui, jusque-là, n'est jamais parvenu à convaincre le public faute de produits porteurs. Nous, on dit, vivement cet automne !

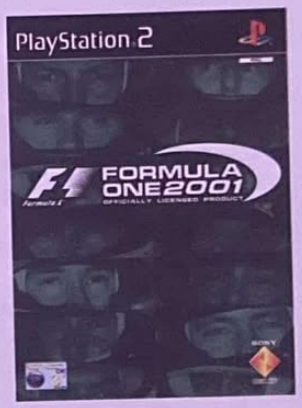
À l'instar de SSX, toutes les animations des rideurs ont été faites à la main.

Bienvenue dans le monde PS2
WWW.PCCITY.FR

2990F® Livraison en 48H comprise

NOUVEAUTÉ PC CITY

La PS2®



Chez PCCITY.FR, une gamme complète de jeux pour PS® 2

Sortie le 22/06/01

① Prix incluant les frais de livraison en 48H.

Sony : Console PlayStation® 2 Sony : jeu F1 Formula One 2001

Console PlayStation® 2 • manette Dual Shock2 incluse

Sécurité
Votre paiement peut être effectué par CB ou par chèque. Il est sécurisé par notre partenaire BNP PARIBAS, protégé par la technologie de cryptage SSL et assuré contre la fraude par FIA-NET. Acheter chez PC CITY, c'est bénéficier de la garantie et de l'expérience du groupe DIXONS, N°1 européen de la distribution informatique spécialisée.

Livraison en 48H*
Chez PC CITY.FR, nous garantissons que les produits disponibles proposés sur le site sont livrés en 48H (sauf paiement par chèque) et dans toute la France Métropolitaine. Et si vous veniez à changer d'avis, ils vous seront alors échangés ou remboursés sous 14 jours.

Conseil
Notre Service Clients est à votre disposition pour répondre à vos questions ou prendre votre commande au 0825 314 000 (0.98F/min). Il vous guide dans votre achat, vous aide dans la mise en service de votre matériel et assure le SAV.

PC CITY
WWW.PCCITY.FR

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
N° Indigo 0 825 314 000
0,98 F / MN

Simplifions la Technologie
*Voir les conditions générales de vente sur le site PCCITY.FR

GENRE : Action/aventure ÉDITEUR : Acclaim DÉVELOPPEUR : Acclaim Studios (Grande-Bretagne) DISPONIBLE en novembre 2001

Shadowman 2

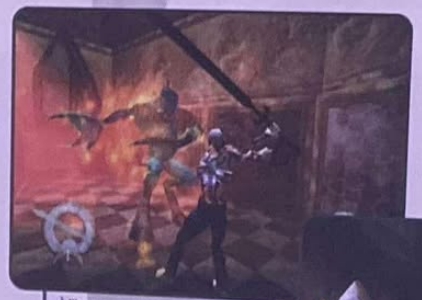
par Grégory Szriftgiser

Un titre qui fait suite à l'un des jeu les plus ratés sur PSone... mais qui méritait tout de même de l'attention pour son univers et son scénario. Cette fois, la tecnique est à la hauteur, espérons que le reste suive.

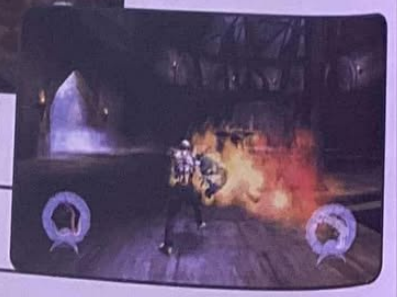
J'imagine que le premier Shadowman ne vous aura pas laissé un souvenir impérissable, et pour cause. C'était une sacrée daube, sur PSone. Mais au-delà de sa technique lamentable et de sa maniabilité des plus rebutantes, son univers et son script avaient une valeur certaine. L'univers de Shadowman, également décliné en comic book, dépeint les aventures d'un héros vaudou mythologique, empereur du monde des morts, gardien de la Deadside. Son alias chez les vivants, Mike, grand nubien dont la finesse s'exerce à coups de pompeux, de Desert Eagle et autres Uzi, devenait à la nuit tombée le Shadowman, devant chasser de son domaine les indésirables. Legion, entité maléfique, incarnait le grand vilain de l'affaire, polluant la Deadside avec son Asylum, une grande bâtisse des horreurs, dans laquelle il offrait le gîte et le couvert aux plus grands serial killers que la Terre ait jamais portés, dans l'espoir de construire des passerelles entre la Deadside et la Lifeside, pour prendre possession du monde réel.

On remet le couvert

Évidemment, le Shadowman a vaincu Legion. Depuis, Mike a eu le temps de se payer un petit bar sympa, le Wild at Heart, et de se lier avec Thomas Deacon, un ex-flic de New York, qui s'est autoproclamé chasseur de démons. Thomas chasse en effet les Grigori, incarnations infernales qui vivent parmi nous depuis des millénaires et ont décidé aujourd'hui de prendre d'assaut le monde, et surtout de libérer leur seigneur et maître, Asmodeus. C'est évidemment Nettie, la prêtresse vaudou, qui une fois de plus pousse Mike/Shadowman à rencontrer Deacon, et donc à trouver le Codex, un vieux livre qui servira à voyager vers les différents domaines des Grigori, pour les exterminer, qu'ils soient dans la Deadside ou la Lifeside.



À l'heure actuelle, cette suite souffre du même défaut que le premier opus : on est trop souvent acculé dos au mur.



Le feu est efficace, mais consumer ses ennemis empêche de récupérer de l'énergie sur leur dépouille.

Pour aller d'un domaine à un autre, chacun représentant une des 7 grandes zones du jeu, le joueur devra réunir des Sigil, triangles runiques à ajouter au Codex. Le Shadowman découvrira une nouvelle dimension, étrange, à mi-chemin entre la Lifeside et la Deadside : Gehenna. C'est un niveau à part entière, qui relie les autres dans le jeu, servant de « hub », mais aussi de prison pour Asmodeus. Les autres zones incluent bien entendu la Louisiane, de la Nouvelle-Orléans au marais en passant par l'église de Nettie, mais aussi la Russie, dans laquelle se cache, au sein de la forêt de glace, la sorcière Baba Yaga, ou encore L'Île Moytura, à côté de l'Irlande, pas forcément plus accueillante que l'Île des Morts, dans la Deadside, où c'est le Gregori Zombie Ogou Feray que l'on devra affronter. Alors que dans le premier Shadowman, on passait tout de même beaucoup plus de temps côté Deadside, cette fois le scénario est moins en faveur du monde des morts. Cependant, le jeu gérant désormais les cycles jour/nuit, dès que le soleil se couche, Mike se transforme en Shadowman (même si les humains ne le voient pas). On pourra donc utiliser les pouvoirs vaudou de Shadowman côté Lifeside, dès que la Lune aura remplacé le Soleil, modifiant étape par étape les éclairages des décors. Ces derniers font par ailleurs partie des éléments les plus soignés du jeu, pour ce que nous en avons vu pour l'instant. Côté gameplay, peu de changements fondamentaux...

Les effets spéciaux restent un des aspects les plus réussis de Shadowman 2.

Inferno à l'œuvre : entouré de flammes, le Shadowman consume ceux qui osent s'approcher.

Ce sont 12 grandes familles de monstres qui vous attendront dans Shadowman 2, la plupart disposant de 3 variantes.

Jour, nuit, jour, nuit, etc.

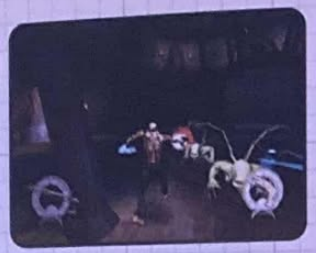
Alors que l'ambiance de Shadowman 2 se fait bien plus manichéenne et biblique que dans le premier épisode, le gameplay se simplifie légèrement et met subtilement l'accent sur l'action plus que sur l'aventure. Mais c'est en gros toujours le même type de recette à la troisième personne, si ce n'est la durée de vie du soft et sa taille en elle-même qui ont, heureusement, diminué... Le premier Shadowman était par trop labyrinthique et vaste. L'inventaire est toujours là, quoique plus divisé, et il est toujours possible de prendre une arme dans chaque patte, la visée automatique du soft s'occupant du reste à la manière de Tomb Raider. Les tatouages, appelés « Gads » dans Shadowman, et octroyant au personnage des capacités très spéciales pour atteindre des lieux auparavant isolés, ont disparu.

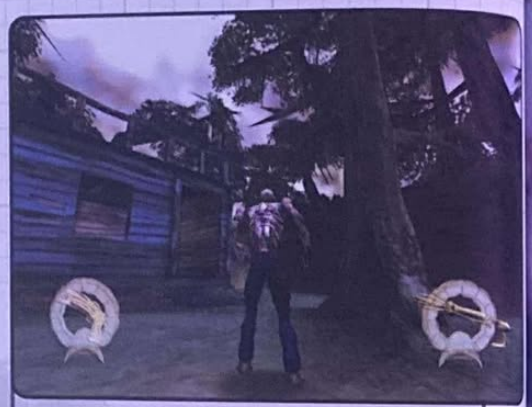
L'ensemble du système de progression s'est en fait simplifié, ne reposant plus maintenant que sur une seule mécanique simple : les Sigil. Côté action et surtout combats, de nouvelles armes font leur apparition dans le monde de Mike, mais également avec leurs contreparties dans la Deadside, lorsqu'elles y sont emmenées. Le Shadowman lui-même pourra utiliser plus d'artefacts vaudou qu'auparavant. Ces « sorts », si on peut les appeler ainsi,

Shadowman sur la toile

C'est la folie, en ce moment. Alors que le film Tomb Raider (qui sera à n'en pas douter un grand moment) sort en juin, j'apprends que Shadowman devrait également faire l'objet d'une adaptation cinématographique. Cependant, le sujet est cette fois nettement plus intéressant... de même que l'univers, que contribue à développer régulièrement le comic book dont s'inspirent les jeux. C'est, aux dernières nouvelles, l'acteur DMX qui est en vue pour le rôle titre. Enfin, acteur, disons rappeur en pleine reconversion... qui, on l'espère, sera plus intéressante que celle de Jennifer Lopez.

Cette fois, les niveaux de la Deadside sont moins nombreux.





Le décor représentant la Louisiane, s'il est resté fidèle à l'original, s'est considérablement enrichi niveau polygones...

Shadowman 2 ne devrait pas révolutionner l'action/aventure, mais y contribuer agréablement

inclueront par exemple l'Inferno, brûlant les adversaires s'approchant du personnage en feu, ou encore Peste, contaminant d'abord un ennemi, qui s'occupera dès lors de répandre l'épidémie foudroyante. Enfin, l'arsenal est complété par des armes de corps à corps plus nombreuses, dont la précieuse Nephilim Blade, et autres objets Nephilim, créés en des temps reculés pour détruire les Grigori. On les trouvera, bien entendu, au plus profond de leurs domaines, jalousement défendus par ceux qui les craignent le plus.

Côté améliorations

Avec une base aussi minable que la version PSone de Shadowman (alors que les versions Dreamcast, PC et N64 étaient tout à fait honnêtes), facile de faire plus impressionnant... Au chapitre des améliorations sensibles, outre l'aspect graphique sur lequel nous allons nous attarder ci-après, signalons la promesse des développeurs : une I.A. bien plus présente. Celle-ci devrait même, au travers des comportements de groupes, déboucher sur des scènes à la Metal Gear Solid, où la discrétion et l'astuce seront primordiales. Ainsi, il sera parfois nécessaire de cacher un cadavre pour éviter d'ameuter les ennemis. Reste à voir si cela sera vraiment bien implémenté et bien utilisé d'ici la version de test.

Quant au graphisme et à la réalisation générale, la version à 50 % tout au plus que nous avons essayée s'en sort correctement. Les décors sont massifs, impressionnants et convenablement texturés. Les modèles 3D des personnages sont, bien entendu, détaillés, mais leur style dénote un peu, tenant plus de la mode comics « épaules larges de Big Jim » que du réalisme. En revanche, les effets spéciaux sont de toute beauté, exploitant agréablement les capacités de la PS2. Les musiques, pour finir, sont faites à la mode symphonique, même si elles n'ont pas été interprétées par un véritable orchestre. À la manière des films, elles usent bien plus des envolées lyriques et des dimensions épiques que dans le premier opus, où elles jouaient plus sur les sons malsains et les bruitages « interloquants ». C'est, une fois de plus, la volonté de changer de thème pour en venir à quelque chose de plus fondamental et biblique qui en est responsable.

Bref, Shadowman 2 n'aura rien de révolutionnaire, mais pourrait proposer quelques dizaines d'heures de jeu à l'ambiance soignée et au gameplay solide... L'avenir nous en dira plus.

GENRE : Plate-forme **ÉDITEUR** : Universal Interactive Studios **DÉVELOPPEUR** : Traveler's Tales (Angleterre) **DISPONIBLE** en novembre 2001

Crash Bandicoot

Come-back 128 bits en préparation...

Wrath of Cortex

par Julien Hubert

La PS2 reprend le flambeau des aventures du bandicoot le plus espiègle. La grande nouveauté pour cet énième volet de Crash, c'est que Naughty Dog a lâché l'affaire et remis entre les mains de Traveler's Tales l'existence de la bestiole. À nous de voir si ce changement sera bénéfique à cet irrésistible personnage de plate-forme ...

Notre Bandicoot préféré débarquera donc très bientôt sur PlayStation 2... On s'y attendait un peu, tout de même. En revanche, le truc surprenant, c'est que le studio géniteur de la série, Naughty Dog, s'est mis à bosser sur un tout nouveau projet et a laissé son bébé entre les mains d'un autre développeur : Traveler's Tales ! Plutôt surprenant, mais pas de panique pour autant ; cette équipe anglaise est expérimentée dans le genre et se motive au mieux en mesurant bien la sacrée responsabilité qui lui tombe dessus... Bah oui, Crash Bandicoot, ce n'est pas rien, comme licence ! Les cinq jeux déjà sortis sur PSone (trois épisodes principaux, en plus de Crash Team Racing et Crash Bash) ont tout de même cumulé plus de 22 millions d'unités vendues dans le monde ! Un sacré challenge qui les aura donc poussés à faire de leur mieux ces derniers mois, pour finalement nous inviter dans la campagne de Manchester, histoire de découvrir une version en développement, finalisée à 60 % environ...

Cortex Strikes Back !

Le grand méchant de la série, le très diabolique Docteur Cortex, en a vraiment marre de Crash... Il le déteste ! Remarquez, c'est un peu normal, le bandicoot a toujours su déjouer ses plans maléfiques, alors, évidemment, ça finit par foutre les nerfs ! Bref, le scénario de ce sixième jeu (le véritable quatrième épisode de la série principale) est fort simple : Cortex a simplement décidé de se débarrasser de Crash ! Pour assurer sa victoire, il s'est allié à Uka-Uka et a réveillé les quatre très anciens masques « élémentaux » (de la terre, du feu, de l'eau et du vent). En utilisant le gigantesque pouvoir de ces masques, il compte créer des catastrophes naturelles et arriver à ses fins ! Voilà pour le scénario, qui constituera évidemment la base du Level Design du jeu. On dénombrera, dans la version finale, entre 30 et 50 niveaux, successivement basés sur les quatre éléments. Un monde de feu, un autre de glace, un troisième de vent et un dernier d'eau, avec, à chaque fois, des mécaniques de jeu et des décors différents. Vous aurez ici le loisir de retrouver tous les personnages de la série (Coco devient un vrai personnage jouable), ainsi que tout un tas de nouveaux véhicules rigolos... Une Jeep, un avion, une sphère en verre, etc. Les niveaux utilisant ce genre de véhicules seront bien plus nombreux qu'avant, puisque les développeurs ont vraiment voulu varier les différentes phases de jeu... Parce que pour le reste, c'est clair que ceux qui ont joué aux premiers épisodes ne seront pas vraiment dépaysés !

La même chose en plus beau ?

C'est un peu le premier constat qui vient à l'esprit quand on voit tourner cette édition PlayStation 2 pour la première fois... D'une manière ou d'une autre, c'est ce qui est venu à l'esprit de tous les journalistes présents, lors de cette première démonstration. En fait, pour les premiers pas de Crash Bandicoot sur PlayStation 2 (et compte tenu du fossé technologique qui sépare cette dernière de sa grande sœur, la PSone), on était en droit d'imaginer une révolution dans le gameplay... Ou même tout au plus un petit changement ! Eh bien non, les développeurs ont pris la décision de reprendre exactement la même formule qu'avant. Point. Ainsi, les niveaux ne sont toujours pas ouverts et constituent, encore et toujours, de longs et étroits couloirs. Certes, cette linéarité fait partie de la série, mais, là, l'impression de jouer à une version lissée des Crash de la PSone énerve un peu... Évidemment, c'est beaucoup plus beau, beaucoup plus fin, etc., mais n'empêche, on aurait vraiment aimé se retrouver au moins dans de vastes niveaux ouverts, comme dans bon nombre d'autres jeux du genre. D'après les développeurs, ce choix aurait été fait suite à un grand sondage auprès des fans de la série... Ils auraient répondu en masse qu'ils ne désiraient aucun changement radical dans le gameplay, pour ne pas être déçus et retrouver leurs marques en moins de deux, avec les mêmes fonctions attribuées aux mêmes touches de la manette, etc. Les seules nouveautés qu'on découvrira tiennent dans les nouveaux véhicules, les quelques nouvelles mécaniques de jeu et bien sûr dans la réalisation graphique....

Les développeurs rajoutent sans cesse de petits détails graphiques. Leur attention a été particulièrement portée sur la gestion des lumières, des ombres et des reflets.

Les phases en avion vous laissent un peu plus de liberté... Espérons simplement qu'elles soient intéressantes à jouer.

Voilà un nouveau véhicule qui n'en est pas vraiment un... En fait, il remplace l'ancien Jet Pack.

Mouais, plutôt joli quand même

Il faut l'avouer en effet, passée la petite déception du gameplay, la réalisation est loin de faire défaut à ce nouveau Crash Bandicoot. Le moteur 3D tourne à la perfection, les niveaux sont grands et n'affichent quasiment aucun problème de clipping (il n'y en aura plus du tout dans la version finale), les textures sont belles et colorées et les effets spéciaux se font joliment remarquer. D'ailleurs, c'est surtout sur ce dernier point que les développeurs travaillent activement. Ils rajoutent des détails chaque jour, un peu partout dans les niveaux du jeu qui sont quasiment tous finis. Des traces de pas dans la neige, des vagues de chaleur près des volcans, des effets de lumière, une belle gestion des ombres ou encore de magnifiques reflets... C'est surtout grâce à ce genre de détails graphiques qu'on se rend compte qu'on est assis devant une PS2.

Voilà pour les premières impressions, donc. On espère pouvoir jouer à cet épisode plus longtemps la prochaine fois, pour se faire une idée plus précise sur la qualité intrinsèque du titre, qui nous réserve peut-être de grandes heures de jeu... Car même s'il n'innove pas vraiment, Wrath of Cortex pourrait bien être un très bon jeu de plate-forme. C'est ce qu'on lui souhaite en tout cas.

Une réalisation honorable, mais bien peu de vraies nouveautés à se mettre sous la dent...

Le niveau dans lequel crash est coincé dans une sphère avait l'air vraiment sympa.

par Julien Hubert

Gran Turismo 3 A-Spec

Prêt pour le grand retour ?

Même principe, mêmes modes, GT3 pourrait se résumer à une simple suite de GT2. Mais attention, la différence est dans la console. GT3 A-Spec donne toutes ses raisons d'être à notre boîte noire, qui montre enfin ce qu'elle a dans le bide et de quelle façon !

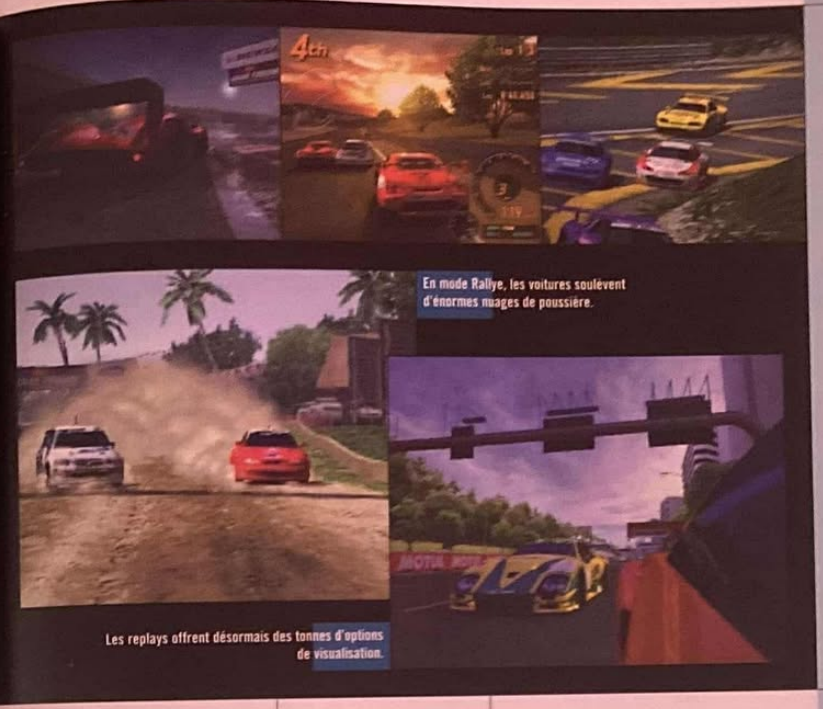
Avant de conduire les bolides de GT, il faudra passer, comme d'habitude, par les différentes classes.

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : SCE Europe
DÉVELOPPEUR : Polyphony Digital (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en juillet 2001 ?

« L'équipe de GT3 vous informe que le jeu que vous allez essayer est toujours en développement et loin de la version finale. Le jeu complet présentera des graphismes approfondis ainsi que des séquences améliorées actuellement absentes dans cette version »... Eh bien, le moins que l'on puisse dire, c'est que la promesse a été tenue ! Ces deux petites phrases qui introduisaient notre démo jouable exclusive du n°51 avaient de quoi réjouir le joueur, tant la qualité du jeu impressionnait déjà, mais, là, attention, c'est carrément l'hallu ! Je viens de passer deux jours devant ma télé en charmante compagnie. Jugez plutôt : ma belle s'appelle Gran Turismo 3 A-Spec, et cette fois, elle s'est dévoilée dans son intégralité ! Oui, une version complète, une vraie ! En fait, le jeu vient de sortir au Japon, alors, évidemment, on a eu quelques problèmes de communication avec tous les signes cabalistiques, mais, dans le fond, on a fini par parler le même langage...

Vroum-vrouuum, scriiiitch, tout ça...

Quel bonheur, mes amis, quel bonheur ! Les mauvaises langues en diront ce qu'elles veulent, mais moi, je peux vous assurer que cette nouvelle édition n'est pas une adaptation lissée de Gran Turismo 2 ! Non ! Si la puissance de notre belle PlayStation 2 a bien servi à transcender la complexité de la modélisation des caisses et le niveau de détail des décors, les développeurs de Polyphony Digital en ont également profité pour rendre les modèles physiques encore plus convaincants que jamais ! On s'en rend compte immédiatement, dès le premier tour de piste, la conduite est un enchantement, le nirvana de la course virtuelle ! On sent parfaitement le poids du véhicule, les puissances d'accélération et de freinage, l'adhérence dans les virages, les imperfections de la route... On est dedans, l'immersion est parfaite en Arcade comme en Simulation, sur piste comme en rallye... Ah oui, il est d'ailleurs temps d'entrer dans les détails ! Alors puisqu'on ne change pas une équipe qui gagne, sachez que le jeu est toujours divisé en deux modes de jeu principaux : Arcade et Gran Turismo. Dans le premier, on vous propose comme d'habitude différents sous-modes et niveaux de difficultés, une sélection de caisses dans chaque classe et quelques circuits pour s'y mettre doucement. En remportant des victoires, vous déloquerez progressivement plus de 30 circuits différents et quelques bolides supplémentaires. Je vous le dis d'emblée, il vous faudra déjà passer des journées entières pour finir ce « simple » mode Arcade... Mais grâce à lui, vous pourrez bien sûr vous faire la main avant de commencer une vraie carrière dans le mode GT ! Même interface qu'avant, dans ce dernier, avec les permis à passer, les boutiques pour acheter l'une des 150 caisses proposées, les courses et trophées, le tuning, etc. Votre petite somme de départ vous obligera à acheter une petite caisse de rien du tout (genre Toyota Vitz) pour ensuite gagner de l'argent, acheter de nouveaux bolides, etc. Rien n'a changé, en somme, sauf qu'il est désormais impossible d'acheter une bagnole d'occase, ce qui rendra vos débuts dans cette carrière beaucoup plus lents qu'avant ! Vraiment, il faut du temps pour « décoller » un peu, et vu le nombre de challenges proposés (près d'une centaine), on est d'office impressionné par la durée de vie gigantesque annoncée... D'autant que la plupart des challenges vous obligent à acheter une voiture bien spécifique (il y a, par exemple, des challenges Beetle). M'enfin là, on ne trouve pas grand-chose de nouveau, tout de même...



En mode Rallye, les voitures soulèvent d'énormes nuages de poussière.

Les replays offrent désormais des tonnes d'options de visualisation.

Ma-gni-fique !

Pour comparer encore une fois cette version finale à la démo du n°51, sachez maintenant que le jeu est effectivement beaucoup plus beau qu'avant ! Le travail sur les sources de lumière est encore plus saisissant, idem pour la modélisation des caisses et le niveau de finition des décors, qui ont gagné des tonnes de détails au passage. En bordure de piste, les arbres sont devenus plus réalistes, par exemple... Et puis nous avons enfin eu le privilège de découvrir tous les autres circuits, dont certains nous ont littéralement mis sur le cul ! Pardonnez l'expression, mais je ressors de deux jours face à l'un des plus beaux jeux du monde ! Les parkings et autres buildings qui entourent le circuit de Seattle m'ont bluffé, la texture du bitume sous les chauds rayons du soleil couchant donne des allures de paradis à la Laguna Secca... Et je ne vous parle pas de la version pluvieuse de ce fameux circuit de nuit ! On y voit toute source de lumière se refléter sur la route, les particules d'eau s'échappent après le passage des voitures... C'est simplement splendide ! En mode Rallye, les sensations sont tout aussi géniales. Le gigantesque nuage de poussière soulevé par les adversaires vous empêche, par exemple, de voir correctement la route, les textures sont criantes de réalisme... Bon, malheureusement pour l'immersion, la vue cockpit qu'on pensait avoir dans la version finale n'a pas été implémentée, tout comme les dégâts sur les carrosseries qui manquent cruellement à l'appel... On ne va pas en faire des tonnes sur ces petits regrets, mais quand même, il fallait le signaler... Bref, en tout cas, tout cela tourne parfaitement, à toute vitesse et à 60 images par seconde, sans une once de ralentissement ! Quant aux problèmes d'aliasing qui font scintiller la plupart des jeux PS2, ils ont été presque entièrement gommés !

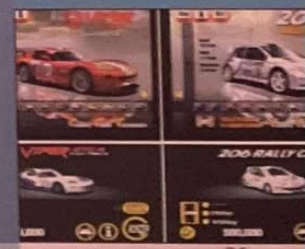
Dans votre salon, très bientôt...

Allez, il est temps d'en finir avec ce Casting... Alors, en attendant le décorticage complet de notre version complète à nous, petits Européens, je vais résumer en vous disant simplement qu'il y a de quoi baver... Gran Turismo 3 tient vraiment toutes ses promesses, des heures de bonheur vous attendent pour très bientôt, alors patience, vous en saurez beaucoup plus le mois prochain... Enfin, normalement, car il semblerait que la date de sortie prévue pour la fin du mois de juillet ait été suspendue... Aïe ! On vous en dit plus dès que possible, c'est promis !

Long, magnifique et grisant, Gran Turismo 3 s'annonce d'emblée comme LE jeu de la PlayStation 2 !

150, oui, mais quand même...

La durée de vie de GT3 ne souffrira pas du nombre réduit de voitures. Bien au contraire ! S'il ne reste que 150 bolides environ, tous les constructeurs répondent tout de même à l'appel. En fait, vous retrouverez simplement beaucoup moins de voitures dérivées d'un même modèle... Et puis, sans vouloir prendre la défense de Polyphony Digital, il faut tout de même savoir que tout est dû à une question de temps. Si les voitures de GT2 étaient réalisées en 1 jour seulement à l'époque, celles de GT3 demandent 3 semaines de boulot ! Bah oui, on passe quand même de 300 polygones de moyenne à 2000/3000 polygones pour cette édition 128 bits... Ce n'est pas rien et le résultat final vaut bien le sacrifice ! J'en veux pour preuve cette photo comparative...

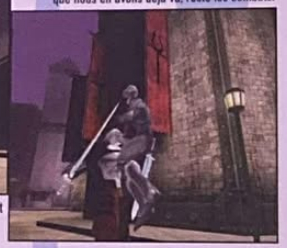


par Grégory Szriftgiser

De nouvelles photos pour un titre résolument attendu… voilà ce qui motive cette page de casting. À l'heure où nous écrivons cette dernière, le jeu ne nous en a pas révélé plus…

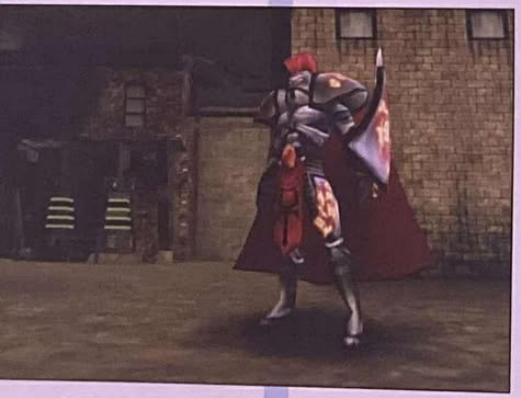
Legacy of Kain Blood Omen 2

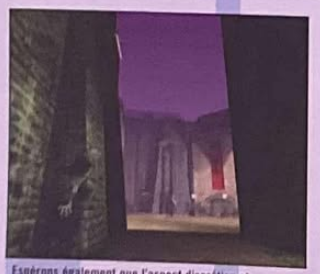
GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Crystal Dynamics (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001



Le côté le plus impressionnant de ce jeu, pour le peu que nous en avons déjà vu, reste les combats.

Le jeu devrait être particulièrement sanglant voire gore.





Espérons également que l'aspect discrétion et utilisation de pouvoirs de camouflage soit bien rendu.

Il est des moments qui sont frustrants, pour un rédacteur de Play2Mag, comme pour son lecteur. Là, par exemple, nous avons de nouvelles photos d'un jeu qui titille furieusement notre curiosité, mais surtout notre enthousiasme, sans l'ombre d'une véritable info complémentaire… Certes, on en connaissait déjà un peu sur la suite réelle de Legacy of Kain : Blood Omen, et ces détails figuraient dans le numéro de PlayStation 2 Magazine dont la couverture met en avant Soul Reaver 2, rappelez-vous. Tiens, voilà qui est curieux, mais on en sait pas beaucoup plus sur Soul Reaver 2 et son intrigue, non plus… Crystal Dynamics, le développeur des deux titres, ferait-il de la rétention d'informations ? Mais bon sang de bois, bien entendu !

Secrecy of Kain

Ouais !, c'est certain, nous voilà bien arrangés, sous l'entrave insupportable d'un développeur de talent qui garde, pour notre bien, les secrets les plus désirables de sa série la plus prestigieuse : celle des Legacy of Kain. Le pire, voyez-vous, dans cette fameuse situation des plus embarrassantes, c'est que d'autres impératifs s'ajoutent malicieusement à cette dèche d'infos. Eh ! Oui, nous sommes vendredi, et c'est lundi que je décolle avec mes collègues de la rédaction pour Los Angeles, où a lieu l'E3 2001. Et bien entendu, à l'heure où j'écris ces quelques lignes, je sais pertinemment (non, pas pernicieusement, n'en rajoutez pas sur mon dos, non plus) qu'il y aura moyen d'obtenir de nouvelles infos là-bas, en allant taper la discut' innocemment avec mon copain Mike Ellis, par exemple, le programmeur en chef de Blood Omen 2. Ce gars-là dispose tout de même d'un talent certain… Après avoir supervisé le développement de titres comme les Colony Wars sur PSone, pour le compte de Psygnosis, il a développé un moteur tout à fait nouveau pour cette suite. C'est son premier projet depuis qu'il a intégré l'équipe de Crystal Dynamics. Il aurait pu emprunter gentiment celui de Soul Reaver 2… mais il n'en fit rien, d'autant que les fonctionnalités de ce dernier ne lui auraient pas toutes été utiles : Blood Omen 2 est un jeu orienté action, bien plus que Soul Reaver 2.

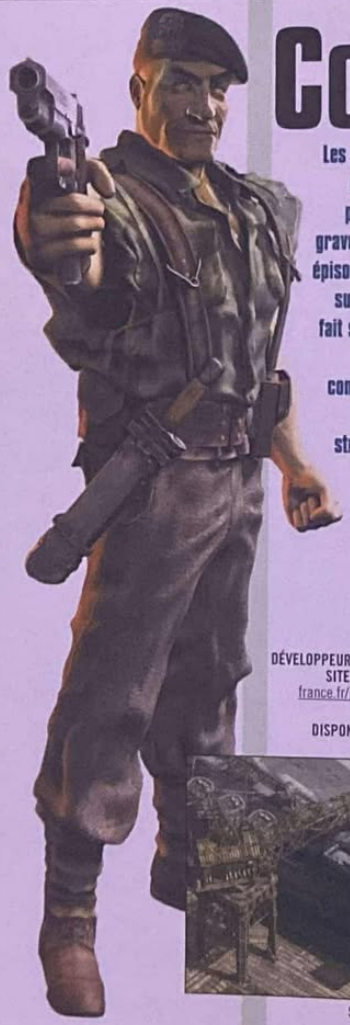
Mais les impératifs de réalisation d'un magazine alliés à mes limitations biologiques sont ce qu'ils sont : je suis obligé de rendre ce papier-ci tout de suite, parce que le compte rendu de salon que vous pouvez trouver en début de magazine sera, lui, écrit plus tard et je ne pourrai plus alors revenir sur cette page. Vous allez donc devoir vous contenter de ces quelques nouvelles photos, tout en imaginant les voir bouger, car ce qui tue le plus, pour le moment, dans le moteur de Mike, c'est sa gestion des combats… Je l'ai déjà dit, bien entendu, mais cette fois les photos permettent de s'en faire une idée. Les mouvements disponibles sont légion et, surtout, les combats paraissent chorégraphiés, tant les blocages, parades et autres passes d'arme se correspondent et varient (plutôt que de n'avoir qu'un seul bête mouvement de protection comme 99 % des jeux le font). Kain sait se battre, et l'incarner pour en faire la démonstration dans les rues de cette gigantesque ville me tarde… vivement l'E3.

OUVERTURE
CHALONS EN CHAMPAGNE
CCial CROIX DAMPIERRE
RE-OUVERTURE BEZIERS
CCial Géant Béziers
ANNECY 04 50 51 60 63
AVIGNON 04 90 87 00 77
BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33
BEZIERS 04 67 11 08 50
BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18
BOURGES 02 48 24 14 50
CHARTRES 02 37 30 86 68
CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12
COMPIEGNE 03 44 38 06 40
DIJON 03 80 52 02 02
FREJUS 04 94 81 55 05
ISSY-LES-MOULINEAUX
01 46 44 46 04
LES ABYMES 05 90 20 71 34
MASSY 01 69 32 14 28
MONTELIMAR 04 75 53 77 22
MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE TNL 04 93 55 49 03
NICE OUEST 04 93 29 88 77
PLAN-DE-CAMPAGNE
04 42 46 65 70
PERPIGNAN 04 68 51 24 37
POINT À PITRE 05 90 83 34 36
TOULOUSE 05 61 21 03 54
RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89
VILLETANEUSE 01 42 35 25 95

NOUVEAUX MAGASINS !!!
CASTRES 05 63 51 41 30
CHALONS EN CHAMPAGNE
CCial CROIX DAMPIERRE
03 26 21 34 09
NICE TNL S'AGRANDIT…
100 M² DE FOLIE !!!
VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE ?
www.virtua-online.com
ou 04 92 28 38 00
service développement

VIRTUA
TU VEUX JOUER, ALORS ON VA JOUER !!!
En Juin,
pour l'achat du jeu DIGIMON
sur PSONE
DIGIMON WORLD
BANDAI
PlayStation
VIRTUA
t'offre un BON D'ACHAT
d'une valeur de 20F**
PSOne - PS2
Dreamcast
PC - Game Boy
N64 - DVD
VIRTUA RACHETE
TOUS TES JEUX, CONSOLES ET DVD !!*

par Angel Davila



Commandos 2

Dans un jeu, la guerre peut être une chose assez amusante

Les stratèges du monde console vont bientôt pouvoir se la donner grave. Après un premier épisode sorti uniquement sur PC, Commandos 2 fait sa rentrée sur PS2. Vous pouvez déjà commencer à potasser vos bouquins de stratégies militaires ; la rentrée 2001 va être placée sous le signe de la guerre !

GENRE : Tactique
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Pyro Studios (Espagne)
SITE INTERNET : www1.eidos-france.fr/gss/legacy/commandos2/main.html (en français)
DISPONIBLE en septembre 2001

Si ça, c'est pas du détail...

Depuis plusieurs mois déjà, on vous parle et reparle de Commandos 2, le jeu développé par les Madrilènes de Pyro Studios. Si on insiste autant, il y a bien une raison. On n'est pas là pour coucher des mots sur une feuille de papier en se la coulant douce (enfin pas toujours) ! Après une visite à Madrid dans les laboratoires de Pyro, puis une deuxième chez Eidos, on a enfin eu droit à un petit avant-goût jouable sur PC. C'est vrai qu'on aurait préféré une version PlayStation 2, mais on ne va pas commencer à se plaindre, hein… Après des mois à se demander si le jeu allait être à la hauteur de nos espoirs, les réponses vont enfin pleuvoir. Au dire de son créateur, Gonzo Suarez, il n'y avait aucun doute, on pouvait lui faire confiance. À l'époque, le personnage semblait assez sûr de lui et m'était apparu comme un homme qui avait tout compris au jeu vidéo. Maintenant, après des heures et des heures de travail intensif (à jouer), il est temps de porter un jugement. Ce que nous soupçonnions tous est bel et bien arrivé. Commandos 2 est une vraie bombe !

Yes, Sir !

Tout d'abord, petit résumé des épisodes précédents : Commandos 2 se définit comme un jeu tactique dans lequel on dirige un groupe de huit soldats, qui doivent remplir certaines missions durant la Seconde Guerre mondiale. Bon, ça, c'est un condensé, maintenant je détaille. Pour commencer, si le genre est décrit comme tactique, c'est parce que, contrairement aux jeux de stratégie où il faut créer soi-même toutes les ressources, du fantassin aux armes lourdes, Commandos 2 nous place dans un contexte avec des moyens prédéfinis où l'on doit chercher des solutions aux problèmes posés, uniquement avec ce dont on dispose. Les ressources de Commandos ? Très simple : les huit unités citées précédemment, ainsi que leurs armes et les objets que l'on ramasse en chemin. Chaque personnage a ses spécificités, avec des capacités et des mouvements bien propres. On a droit à un béret vert expert en combat rapproché, un voleur rapide et agile qui pourra s'infiltrer, un artificier, un sniper, un espion, une femme nommée Natasha, charmeuse par excellence, un plongeur, un conducteur et enfin le chien Whisky qui rendra de bons et loyaux services aux autres. Les affrontements auront lieu dans 10 environnements différents parmi lesquels on trouve, entre autres, l'Antarctique, la jungle, un camp de concentration et, petite surprise, le Champ de Mars ainsi qu'une Tour Eiffel modélisée avec une précision à tomber par terre. Au total, il y aura 12 missions toutes aussi riches les unes que les autres. Là, tout d'un coup, je sais ce que certains vont penser. 12 missions, ça ne fait pas beaucoup… Grosse erreur ! Les cartes sont tellement énormes et le scénario si riche en rebondissements avec des objectifs qui évoluent en cours de route, que l'on passe un minimum de 10 heures par mission. Il y a de quoi rester scotché sans décrocher des jours durant.

Les missions sont longues et difficiles, mais ce n'est pas cela qui rebute le joueur, et ce pour une simple et bonne raison : les possibilités d'action sont tellement énormes qu'il y a non pas plusieurs solutions pour une même situation, mais des dizaines ! Les gens de Pyro ont réussi un coup de génie : les personnages sont tellement bien équilibrés les uns par rapport aux autres avec chacun leurs plus et leurs moins, qu'en les réunissant, on a l'impression d'obtenir le soldat parfait.

De bonnes idées par paquets

En plus du cône de vision du premier volet, qui permet de retranscrire à l'écran le champ de vision de l'ennemi, de nouveaux éléments (et pas des moindres) ont été intégrés. Pour commencer, lorsqu'on est repéré par un ennemi, un fil bleu apparaît au premier contact visuel, ensuite, lorsque le soldat adverse vous a en joue, la couleur devient rouge, synonyme de danger immédiat. Maintenant, par manque de place, je vais citer en bloc une partie, et je dis bien une partie seulement, des actions possibles. On peut ramper, courir, nager aussi bien le crawl que la brasse, se plaquer contre les murs, sniper, repérer des mines avec un détecteur de métal, les désamorcer puis les replacer, utiliser des leurres comme un simple paquet de cigarettes pour attirer l'attention des gardes en le lançant à proximité, se camoufler dans le sol en utilisant une pioche, récupérer des objets sur les ennemis, se déguiser en soldat allemand, grimper aux murs mais aussi aux pylônes électriques afin de passer de câble en câble, jeter un coup d'œil par la porte ou une fenêtre avant d'entrer dans un bâtiment pour prendre la température. Dans ce dernier cas, une mini-fenêtre s'ouvre dans le coin de l'écran qui simule le regard du Commando. Et ce n'est pas fini, je passe la quantité d'armes hallucinantes et la possibilité de conduire tous les véhicules terrestres en état de marche que l'on trouve sur le chemin. En termes de possibilité, c'est Metal Gear puissance 10 ! À cela, il faut ajouter un système d'inventaire idéal qui permet de s'échanger des objets et armes entre commandos.

Ça sent le chef-d'œuvre

Maintenant, si les cartes sont gigantesques et que le nombre d'action possible est élevé, alors vous comprenez à quel point la sensation de liberté que, l'on éprouve est immense. Surtout que, sur les 50 bâtiments en moyenne qui composent un environnement, il faut savoir que l'on a accès à absolument tout ! En plus, pour favoriser l'immersion, les développeurs ont eu la bonne idée de se servir de films archi-connus pour créer les missions. Par exemple, l'une d'entre elles se déroule sur le pont de la rivière Kwaï, une autre reprend le débarquement de Normandie alors que, dans une autre encore, on doit sauver un soldat nommé Smith (hum, hum, ça ne vous rappelle rien ?). Le gameplay est tellement riche que j'ai à peine le temps de parler de l'aspect graphique. Pourtant, cela reste dans la même veine que le reste. Tout y est incroyablement détaillé. Encore plus hallucinant, aucun des bâtiments ni leur intérieur n'est semblable à un autre. La modélisation est impressionnante. D'ailleurs, ça me rappelle que la bonne blague que Don Gonzo Suarez aime sortir lorsqu'il présente le jeu c'est : « Là, pour designer cette partie du jeu, 3 graphistes sont morts. » Et honnêtement, quand on voit la qualité, on se pose des questions ! Pour profiter de cette fabuleuse représentation graphique, on dispose de quatre angles de vue pour les extérieurs et d'une liberté totale de bouger la caméra à 360° dans les intérieurs. La logique voudrait que si la caméra bouge dans tous les sens alors c'est de la 3D. Et bien non, il s'agit de 2D de la bonne vieille époque. En fait, pour avoir ce rendu si saisissant, le procédé utilisé est très simple. Tout ce qui s'affiche à l'écran, soldats, immeubles, etc., a d'abord été modélisé en 3D. Ensuite, chaque étape a été recalculée en 2D. Ingénieux, mais sûrement fastidieux ; cependant, quand on voit le résultat, on ne peut que tirer son chapeau devant tant d'efforts pour créer un jeu aussi original. La seule question qui reste en suspens, c'est de savoir comment va être adaptée l'interface du PC vers la console. Cela dit, je reste confiant, vu la simplicité d'utilisation sur ordinateur, le transfert vers PS2 devrait se faire sans trop de douleur, même si une gestion du clavier et de la souris serait bénéfique. Tant de talent réuni dans un seul titre me rend impatient d'y jouer.

Voilà un exemple du fameux coup d'œil par la fenêtre. Alors ?

Un jeu d'une telle beauté et avec un si bon gameplay ne peut se solder que par un chef-d'œuvre !

Les missions nocturnes vous obligeront à prendre en compte de nouveaux paramètres comme les projecteurs !

Une situation classique. L'espion distrait le garde pendant qu'un autre se charge du deuxième soldat.

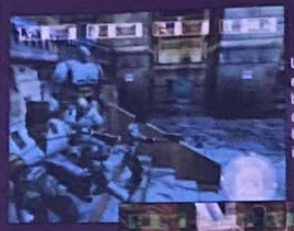
Le sac à malice

L'inventaire est un élément du jeu vidéo classique qui se doit d'être au point. Bon nombre de titres ont perdu de leur intérêt à cause d'une mauvaise gestion des objets. Heureusement, ce n'est pas le cas de Commandos 2. Chaque personnage possède un nombre de places limitées. Par la quantité, mais aussi par le poids. Ainsi, on ne peut pas faire porter à un seul homme un détecteur de métal, une échelle de corde et plein de bombes. Pour remédier à cela, il suffit de mettre deux commandos côte à côte afin de faire des échanges. Autrement, s'ils sont éloignés, on peut donner un item léger à Whisky, le chien, afin qu'il l'apporte à l'un de ses maîtres qui l'appellera grâce à un sifflet à ultrasons. Je confirme, c'est super bien pensé !

par Jean Santoni

Project Eden L'esprit d'équipe

Project Eden, c'est le nouveau jeu d'Eidos qui doit s'imposer pour succéder aux nombreux Tomb Raider. D'inspiration cinématographique, le scénario est un atout majeur de ce jeu original pour lequel la technique et le gameplay n'ont pas été négligés non plus.



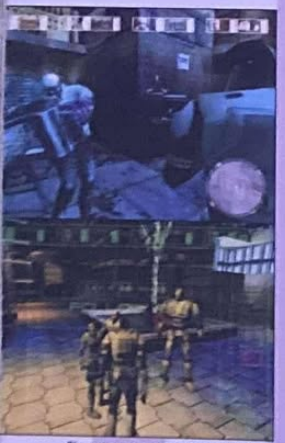
Un gameplay entièrement basé sur la coopération. Une bonne idée… enfin !

Un moteur 3D plutôt performant au regard des autres productions PS2 actuelles.

ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Core Design (G.-B.)
SITE INTERNET : www.eidos.com
DISPONIBLE en septembre 2001

Quelques précisions

Project Eden a d'abord été conçu pour le PC. Ce jeu a nécessité jusqu'à présent deux ans et demi de travail et mobilisé le talent de onze personnes. La mouture PlayStation 2, elle, est en développement depuis environ douze mois. Ces deux versions sont parfaitement identiques (11 niveaux) sauf en ce qui concerne le mode Multijoueur. Sur PS2, faute de online, la coopération se fera à deux en écran splitté. Lourde interrogation : le moteur 3D suivra-t-il ? Un défi de plus à relever pour les programmeurs. Sinon, parmi les bonnes nouvelles, chaque niveau proposera de nombreux objectifs qu'il sera possible de remplir dans n'importe quel ordre. Pour finir en beauté, sachez que l'idée du Team-play vient de deux vieux titres : Hired Guns et Shadowlands.



Chaque personnage dispose de talents et d'équipements uniques. À vous d'en faire une bonne utilisation.

Premières impressions

Lorsque nous avons été invités par Eidos pour découvrir le Line-up PlayStation 2 de Core Design, deux titres ont retenu notre attention. Il y a le splendide Herdy Gerdy et Project Eden. Pour développer ce jeu d'aventure/action, l'équipe du premier Tomb Raider a puisé son inspiration dans le cinéma (*Blade Runner, Robocop, Judge Dredd*), dans la littérature S.F. des sixtie's et la culture cyberpunk. Contrairement à beaucoup de titres, Project Eden bénéficie de ce fait d'une story-line très forte, d'un background solide, comme on le dit si bien dans notre jargon. Petit rappel pour ceux qui auraient pris le train : en route : l'action se déroule en 2050 et des bananes et afin de régler le problème de surpopulation, les gouvernements ont construit de gigantesques cités puits. Les riches vivent au sommet et profitent des rayons du soleil, les plus démunis, quant à eux, s'entassent tels des troglodytes dans les bas-fonds de ces structures inhumaines. Vous incarnez un groupe de quatre agents de l'Urban Protection Agency dont la mission consiste à enquêter sur l'étrange disparition d'ouvriers de maintenance qui effectuaient une inspection de routine dans une usine de « vraie-viande ».

La grande originalité de ce titre est de proposer un gameplay construit autour de la coopération des quatre membres de l'UPA (on appelle ça du team-play). Qu'il s'agisse de résoudre des puzzles tomb-raideriens, d'exploration ou de phases de gun-fight, vous devrez vous aider des compétences de vos hommes, un peu comme dans Commando 2, le jeu de Pyros Studio (une bombe, ce jeu, une bombe !). Carter, le leader, est l'expert en communication, il peut consulter à tout moment ses bases de données et reçoit régulièrement de précieuses informations de ses supérieurs. Minoko, quant à elle, est spécialisée dans le piratage informatique. Andre s'occupera plutôt du déclenchement des mécanismes, et pour finir, Amber, le Robocop de service, se chargera, entre autres, de couvrir ses coéquipiers en cas de coup dur. Au programme : de l'action, quelques dialogues mais surtout de la réflexion. Curieusement, le système d'ordres se limite à « suis-moi » et « reste ici », cette dernière fonction permettant de placer un de vos hommes en couverture à un endroit un peu chaud. Vous pourrez évidemment splitter l'équipe pour diriger indépendamment chaque perso mais aussi former des groupes, le tout très facilement via un petit menu. Le jeu étant, à la base, conçu pour le PC (clavier souris), les développeurs ont pas mal galéré avant de trouver la configuration optimale pour le Dual-Shock. Ils ont opté pour un système à la X-Squad. En clair, le stick gauche est dédié au déplacement, le droit, à la visée. Les commandes, quant à elles, sont précises, ni trop sensibles ni trop molles. Pile poil comme il faut ! Pour faciliter encore plus la vie des joueurs lors des gun-fight, Core Design envisage même d'implémenter une fonction de lock automatique. Sinon, techniquement, à ce stade du développement Project Eden est plutôt une bonne surprise : la qualité graphique est au rendez-vous (les niveaux sont vastes et proposent une architecture très travaillée), les protagonistes bénéficient d'attitudes et d'animation réalistes, le moteur 3D enfin est capable de générer des effets spéciaux assez impressionnants (brouillard volumétrique, particules, reflets). Seule ombre au tableau, les programmeurs doivent actuellement faire face à des problèmes de fluidité. En quatre mois (le lancement du jeu est prévu pour la rentrée), ils devraient parvenir à un bon résultat. Comme je n'ai plus de place, to be continued…

DOCK GAMES

www.dockgames.com
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

+ un tee-shirt Offert aux 1ers Chasseurs du jeu.

le 1er système de loisir interactif

PlayStation.2

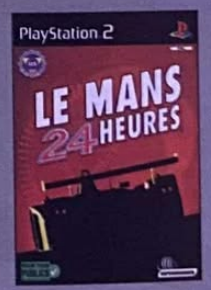
DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES
Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.



Compatible PSX & PS2

+ un tee-shirt Ferrari Offert aux 1ers Chasseurs du jeu.

NOUVEAUX MAGASINS

NANTES Center
11, rue de la Paix
02.40.47.00.44

ST QUENTIN Center
03.23.05.19.19

ST DENIS (93) Center
01.48.21.05.10

TULLE Center
05.55.26.58.06

LE MANS Center
02.43.84.78.78

ROMORANTIN Center
02.54.95.76.76

ET PLUS DE 115 POINTS DE VENTE

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES(1)
TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707(1)

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDELITE AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

par Grégory Szrittgiser

Baldur's Gate
Dark Alliance

Les photos que nous avions reçues étaient alléchantes. Nous avons pu jouer, juste avant de décoller pour l'E3 où il sera bien évidemment présenté, à une première version de Baldur's Gate : Dark Alliance.

Parcourir les donjons à deux permettra sans doute de briser un peu la routine de la vie d'aventurier…

L'incontournable inventaire.

Le fameux sort Missile Magique est transcrit à l'écran par un effet saisissant.

Le moteur place clairement sa priorité sur le volume polygonal affichable, comme en témoigne cette scène urbaine.

GENRE : Action/RPG
ÉDITEUR : Interplay
DÉVELOPPEUR : Snowblind Studios/Black Isle (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en septembre 2001

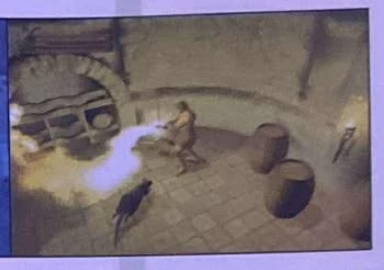
Rapide leçon de marketing produit. Vous avez un titre PC qui a fait un carton, dont la suite continue encore de se vendre comme des petits pains. Vous avez également, par l'intermédiaire de ces deux jeux, une licence incroyablement forte entre les doigts : celle de Dungeons & Dragons, le plus célèbre des jeux de rôle de table médiévaux-fantastiques. Vous avez, enfin, une console dont la réputation n'est plus à faire, mais qui n'a malheureusement pas les capacités techniques nécessaires pour accueillir ces fameux titres PC. Qu'à cela ne tienne, la leçon en question nous apprend qu'il suffit de reprendre le nom, de le sous-titrer différemment et de le coller sur un jeu d'action RPG beaucoup plus adapté à la console… J'ai nommé Baldur's Gate : Dark Alliance (BGDA).

Cela ne fait pas tout

Bien entendu, voilà une bonne partie du travail promotionnel déjà assuré… et fort probablement, du même coup, une partie du succès. Mais tant qu'à faire, si on souhaite réellement en vendre des cargos, de ce produit, autant faire qu'il soit attrayant. Pour cela, on s'octroie un moteur 3D flambant neuf, dernière génération, tirant parti merveilleusement des forces de la PlayStation 2. C'est ce dont est doté BGDA… et pour y avoir goûté, on peut vous assurer qu'en effet, le jeu est assez magnifique. Pas tant côté richesse des textures, qui, si elles sont belles, restent tout de même fort répétitives. C'est côté propreté de la 3D et éclat des effets spéciaux qu'il faut chercher les signes de l'appartenance de BGDA à la clique des jeux PS2 de seconde génération. La qualité des modèles 3D, le signal parfait, sans l'ombre d'un crénelage ou d'un scintillement, la fluidité constante d'une animation à 60 images seconde, les effets de particules, les ondulations de l'eau : voilà tout ce qui fait la beauté technique du titre. Les photos ne nous avaient donc pas menti. Reste le jeu en lui-même, l'aspect le plus important sans l'ombre d'un doute, qui, au vu de cette version, nous arrache, lui, quelques réserves.

Diablo-like ?

Vous connaissez tous Diablo, le fameux « hack & slash » qui a fait fureur sur PC, puis fut adapté longtemps après sur PSone. Autant, sur PC, grâce à des options réseau, une réalisation de qualité et une interface agréable, il avait de quoi plaire, autant, pour nous, c'est un gameplay probablement trop réducteur. Pourtant, BGDA semble s'en approcher énormément. Composantes RPG restreintes a priori, action omniprésente, voilà les premiers stigmates d'un titre qui pourrait lasser à la longue. Il est évidemment bien tôt pour s'inquiéter autant, puisque nous n'avons pu voir que quelques niveaux à peine, mais une chose est certaine : à côté des Baldur's Gate PC, extraordinaires jeux de rôle, le principe est autrement plus simple et le gameplay bien plus basique. Pourtant, quelques éléments supplémentaires donnent envie de se laisser aller au rêve d'un titre équilibré, plus riche qu'un simple Diablo. Des NPC (personnages non joueurs) avec lesquels on devra dialoguer, un scénario plus travaillé, des sous-quêtes facultatives, des passages plate-forme intéressants et les prémices de puzzles qui pourraient bien exciter les neurones du joueur. Quant à l'aspect RPG, comme je l'évoquais précédemment, il est relativement limité. Vous avez le choix au départ entre trois personnages : l'humain, l'elfe ou le nain. Bien entendu, chacun a ses spécialités, ses préférences en termes d'équipement, mais par la suite le jeu n'impose aucune limite particulière. Le nain pourra parfaitement lancer des sorts, par exemple, ou l'elfe se battre avec une hache, même si ce n'est pas dans leurs cordes les mieux bandées… Les concepteurs, pour permettre un gameplay fluide et simple, ont certes repris la licence des règles de D&D en plus de son univers, mais se sont permis quelques libertés. Ainsi, l'expérience pourra servir autant à augmenter vos points de caractéristiques, qu'à acheter de nouveaux sorts et/ou capacités spéciales. Les intégristes diront probablement que ça n'a plus grand-chose à voir avec l'original papier, et donc avec les Baldur's Gate PC. En revanche, côté univers et adversaires, ces mêmes puristes seront aux anges : Kobolds, Gnolls, Elfes Noirs ou même Dragon Blanc, les monstres mythiques de D&D ont été modélisés, animés et texturés avec la plus grande fidélité. Les décors, NPC et situations offrent le même plaisir de retrouvailles, qu'il s'agisse de la taverne locale où vous prendrez votre première cuite, pardon, quête, au vendeur d'armes borgne et aimable comme un parpaing. Me demandez pas si j'ai déjà parlé avec un parpaing, c'est juste parce que j'avais envie d'écrire « parpaing ».



Ce cristal indique un point de sauvegarde. Ils sont disposés stratégiquement, mais équitablement.

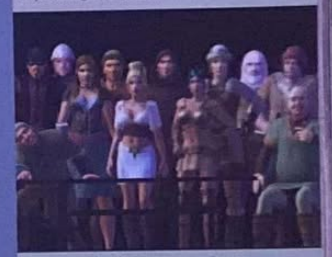
Dark Alliance nous laisse une impression mitigée. Beau, propre, mais peut-être limité.

Parpaing

En conclusion, cette première heure passée avec cette bêta version (achevée à peu près à 50 %) nous a autant enthousiasmés qu'effrayés. Enthousiastes, nous le sommes à l'égard d'une technique proprette, d'un design irréprochable, et effrayés, nous le sommes pour l'avenir d'un gameplay encore en gestation. Baldur's Gate : Dark Alliance s'annonce à défaut comme une très bonne incarnation du Hack & Slash « diabloïque » sur PS2 : espérons que d'ici à la version finale, il s'impose bien plus, avec un scénario vraiment captivant, des puzzles motivants et tout ce qu'il sera nécessaire d'inclure pour éviter cette épée de Damoclès qu'est l'aspect répétitif. Nous devrions, de toute façon, le revoir à l'E3, et avec un peu de chance nous en faire ensuite une idée plus précise.

Galerie de portraits

Sur les images qui suivent vous pourrez apprécier la diversité et la qualité des différents protagonistes du jeu, qu'il s'agisse de personnages non joueurs ou de monstres.



Eux, ce sont les NPC que vous croiserez dans votre quête et qui vous renseigneront, vous donneront des quêtes.

Les terribles elfes noirs sont aussi de la partie ! Ça ne sera pas du gâteau…

Un aperçu des monstres les plus fréquemment rencontrés par les joueurs d'AD&D… qui sont, bien entendu, dans Dark Alliance.

par Jean Santoni

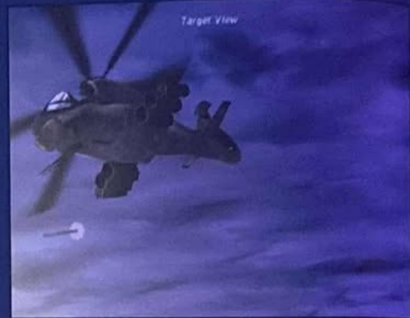
ThunderHawk III : Opération Phœnix

Jamais deux sans trois

Core Design semble vouloir définitivement couper le cordon avec la belle Lara, après Project Eden, il nous concocte un shoot bien bourrin en hélico. Pour l'originalité, on repassera, pour la qualité, la balle est dans son camp !

GENRE : Shoot
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Core Design (G.-B.)
SITE INTERNET : www.eidos.com
DISPONIBLE en décembre 2001

Pour le moment, les décors sont bien vides.



Réalisme visuel

Il faut savoir que, pour la modélisation des paysages, les développeurs ont mis au point un tout nouvel outil de développement. ThunderHawk III proposera d'autre part une gestion des heures de la journée hyper-réaliste : en gros, les teintes et les ombres portées varieront en fonction de la position du soleil. Même remarque pour les conditions météorologiques, normalement, on aura droit à de la pluie, à des orages avec des éclairs et même à du brouillard volumétrique. Les décors, quant à eux, seront marqués par les impacts des bombes et des tirs. De plus, tous les véhicules et les bâtiments disposeront de plusieurs niveaux de dégradation. Concernant les modes de jeu, un mode Coopératif en écran splitté fait partie des projets des développeurs. Voilà, vous savez tout.

ThunderHawk... ouha, la vache, on n'avait pas prononcé ce mot depuis 1995, date de sortie de la version PSone ! Au même titre que Tomb Raider, cette série (le premier volet remonte à 1993, au MegaCD de Sega !) avait, à l'époque, largement contribué à la réputation de Core Design en squattant pendant de longues semaines le sommet des charts. Ça vous revient, c'est fou, hein, comme parfois la mémoire flanche. Les développeurs misant la plupart du temps sur leurs succès passés, voir débarquer un troisième volet sur PlayStation 2 n'a finalement rien d'étonnant. Comme Herdy Gerdy et Project Eden, ThunderHawk III va permettre à Core Design de sortir du ghetto ludique dans lequel il s'est enfermé avec les aventures de la mère Lara Croft (paix à son âme).

Quelques trouvailles

Néanmoins, à ce stade du développement en tout cas, ce jeu d'hélico reste la production la moins convaincante du Line-up PS2 du studio britannique. En effet, il ne faut pas s'attendre à quelque chose de foncièrement novateur à savoir une simulation sophistiquée comme on en voit tourner sur PC. À l'instar des deux précédents opus, ThunderHawk III joue à fond la carte de l'Arcade ; il s'agit d'un shoot pur et dur. Pas de notice de 250 pages à potasser pendant trois plombes, la prise en main sera immédiate. Remarquez, la simu' et les consoleux, ça fait deux, mais bon, on n'est pas non plus complètement fermé aux nouvelles expériences ludiques. Première petite déception, à l'inverse de titres comme Ace Combat 4 ou Colony Wars sur PSone, ce troisième volet ne bénéficie pas d'un background super-recherché. Les développeurs se sont carrément contentés du strict minimum, le scénario tient, en effet, sur un post-it : vous incarnez un pilote d'hélicoptère chargé de pacifier plusieurs zones du globe tombées sous le joug d'une obscure et puissante organisation terroriste. Tin-tin-tin ! Pour y parvenir, il va falloir enchaîner à la queue leu leu une bonne petite trentaine de missions. Sur ce coup-là, Core Design ne s'est pas trop cassé la tête pour immerger le joueur, tant pis pour nous. En ce qui concerne l'aspect technique de cette première version jouable, là encore, pas de quoi sauter au plafond d'extase : si les paysages bénéficient de reliefs assez convaincants, les décors sont assez vides et les textures peu détaillées ; enfin, il y avait pas mal de clipping. Le lancement du jeu étant prévu pour septembre - restons optimistes - les choses ne peuvent logiquement aller qu'en s'améliorant. Côté gameplay, ThunderHawk III propose quelques idées rafraîchissantes : il sera possible, par exemple, de demander le soutien d'unités au sol (artillerie, chars, infanterie) et d'être assisté par ses ailiers via un système d'ordres, en temps réel proche de celui d'Episode One Starfighters. On note également la présence d'un cockpit virtuel bien pratique pour repérer les cibles à abattre (un héritage des simulateurs de vol PC, on regarde tout autour de soi en utilisant le stick droit du Dual Shock) et d'une visée Snipe pour dégommer les ennemis en toute fourberie ! Enfin, dernier petit plus bien sympathoche, vous aurez la possibilité de vous approprier les technologies de l'ennemi afin d'améliorer votre puissance de feu. Finalement, si l'aspect technique et la jouabilité suivent, on peut envisager un shoot efficace. Au boulot les gars !

Le stick droit du Dual Shock est dédié au mouvement de la tête du pilote. Pratique.

Un gameplay 100 % arcade avec toutefois quelques subtilités tactiques.

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

NEW

PLAYSTATION II
+ 1 MANETTE
+ 100 F DE BON D'ACHAT*
2990 FRS
*1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MULTI-JOUEURS	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
PRISE PERITEL RGB 1/2	69 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

4X4 EVOLUTION	399 F
ALL STAR BASEBALL 2002	399 F
AQUA AQUA WATRIX 2	299 F
ARMORED CORE	429 F
ARMY MEN AIR ATTACK 2	429 F
ARMY MEN SARGES HEROS 2	429 F
BLADE	429 F
BILLARD POOL MASTER	349 F
CRAZY TAXI	399 F
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F
DISNEY'S DINOSAUR	429 F
DONALD	429 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F
DYNASTY WARRIORS 2	399 F
EA SPORTS RUGBY	429 F
EPHEMERAL FANTASIA	429 F
ESPN NBA2 NIGHT	429 F
ESPN NHL HOCKEY NIGHT	429 F
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	429 F
ETERNAL RING	429 F
EVERGRACE	399 F
EXTERMINATION	N.C.
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	429 F
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	299 F
FANTAVISIO	399 F
FIFA 2001	449 F
FORMULA 2001	399 F
FUR FIGHTERS PLUS	399 F
GAUNTLET DARK LEGACY	429 F
GIFT	429 F
GRADUIS 3/4	399 F
GRAN TOURISMO 3	N.C.
GUNGRIFFON BLAZE	429 F
H 30 SURFING	399 F
ISS	429 F
JOHN MADDEN NFL 2001	449 F
KENGO	399 F
KESSEN	429 F
KO KING 2001	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE + TAPIS	399 F
LE MANS	429 F
MDK 2 ARMAGEDDON	429 F
MONKEY ISLAND 4	399 F
MOTO GP	399 F
MIDNIGHT CLUB	399 F
MTV MUSIC GENERATOR 2001	429 F
NBA 2001	429 F
NBA HOOPZ	429 F
NBA STREET	429 F
NHL 2001	449 F
ONI	429 F
OPERATION WINBACK	399 F
ORPHEN	399 F
PORTAL RUNNER	399 F
PRO RC REVENGE	349 F
QUAKE 3	429 F
RAYMAN REVOLUTION	429 F
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F
RIDGE RACER V	399 F
RING OF RED	429 F
RUMBLE RACING	429 F
SHADOW OF MEMORIES	429 F
SIDEWINDER	429 F
SILENT SCOPE 2	429 F
SILPHEED	429 F
SKY ODYSSEY	399 F
SMUGGLERS RUN	399 F
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
STREET FIGHTER Ex3	429 F
STAR WARS STAR FIGHTER	399 F
STUNT GP	429 F
SUMMONER	429 F
SUPER BUST A MOVE	299 F
TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
THEME PARK WORLD	429 F
TIGER PGA TOUR 2001	429 F
TIMESPLITTERS	449 F
TOP GEAR DAREDEVIL	399 F
TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
TOKYO X-TREME RACING	399 F
TRACK AND FIELD	429 F
UEFA CHALLENGE	429 F
UNREAL TOURNAMENT	399 F
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
WILD WILD RACING	399 F
WORLD D.L. THUNDER TANKS	429 F
X SQUAD	429 F
Z.O.E. + DEMO MGS 2	449 F

FILM DVD

007 LE MONDE NE SUFFIT PAS	169 F
28 JOURS EN SURCIS	189 F
101 DALMATIENS	189 F
101 DALMATIENS LE FILM	169 F
ABYSS EDITION SPECIALE	189 F
ALBATOR 78 COFFRET 6 CD	599 F
ALBATOR 84 COFFRET 3 CD	399 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	149 F
CITE D'OR COFFRET 6 CD	649 F
COFFRET BATMAN 4 TITRES	449 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F
DARKMAN	189 F
DINOSAURE (disney)	189 F
DRAGON BALL FILM	149 F
DOBERMAN	189 F
EN PLEINE TEMPÊTE	169 F
FACES	189 F
FANTASIA 2000 (DISNEY)	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F
FANTOME DE L'OPERA	79 F
GLADIATOR (DVD + BONUS)	199 F
HERCULES DISNEY	189 F
HOLLOW MAN	169 F
INDEPENDANCE DAY edition spéciale	189 F
JEANNE D'ARC	169 F
JURASSIC PARK 1	179 F
JURASSIC PARC 2	179 F
JURASSIC PARCK GOLD	649 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD 2	169 F
LA FIN DES TEMPS	189 F
LA LIGNE VERTE	189 F
LA MOMIE	189 F
LA PLAGE	189 F
LA SOURIS	169 F
LE DOULOS	169 F
LE JOUR LE PLUS LONG	189 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F
LE PATRIOTE	169 F
LES AVENTURES DE MERLIN	169 F
MISSION IMPOSSIBLE 2	189 F
MULAN	189 F
PEUR BLEUE	169 F
PINOCCHIO	189 F
POLTERGEIST	179 F
REINCARNATIONS 1+2	249 F
RENCONTRE DU TROIXIEME TYPE	189 F
ROMEO DOIT MOURIR	169 F
TARZAN DISNEY	189 F
THUNDERBOLT	169 F
TITAN A.E.	169 F
TOY STORY 1+2 COFFRET	249 F
ULTIMATE FIGHTER	119 F
UN VIOLON SUR LE TOIT	169 F
UNIVERSAL SOLDIER	189 F
SCREAM 3	189 F
SHADOWS	189 F
SIXIEME SENS	189 F
SUR LA ROUTE D'ELDORADO	169 F
MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
OPENING NIGHT	189 F
X-FILES SEASON 1 COFFRET 7 CD	699 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur : PC / PLAYSTATION / NINTENDO 64 / SATURN / DREAMCAST / DVD / GAME BOY

Nom — Prénom — N° Client(si déjà client) — Age — Ans — Téléphone — Adresse — Code Postal — Ville — Signature

Frais de port (jeux 25F - consoles & acc. 60F) par Colissimo ou par Chronopost 65F (paiement hors CR)

TOTAL A PAYER

Mode de paiement : Chèque postal / Chèque bancaire / Contre remboursement +35F / Mandat Cash

CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

par Kendy Ty

Max Payne

L'homme qui fait parler la poudre

Quand le jeu vidéo s'allie avec le 7e Art, cela provoque forcément des étincelles ! Imaginez des ballets de gun-fight stylisés et des vues de caméra à la *Matrix* que vous pouvez déclencher à loisir ! C'est ce que vous réservera Max Payne, le petit dernier de Take 2 Interactive.

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : Remedy Entertainment (Finlande)
SITE INTERNET : www.maxpayne.com
DISPONIBILITÉ non communiquée

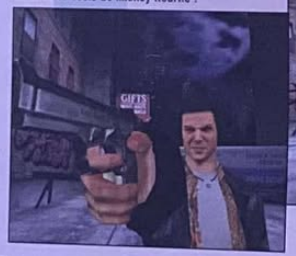
La totalité du décor peut voler en éclats !

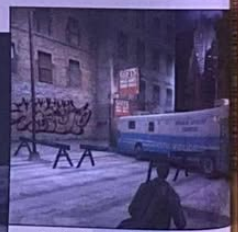
Max Payne est un flic new-yorkais à la peau dure, qui manie les armes tel un maestro. Depuis qu'on lui a enlevé sa femme et ses enfants, il n'a plus rien à perdre. Et Dieu sait qu'un homme déterminé et sans attaches peut se révéler dangereux. En plus d'avoir infiltré une organisation mafieuse au péril de sa vie, le voilà qui se retrouve maintenant piégé par ses propres amis policiers. Devant tant d'incompréhension, se dresse l'éternelle question : Qui diantre se dissimule derrière ce complot bien ficelé ? Pour pouvoir résoudre cette problématique, Max va tout mettre en œuvre pour échapper au plus sanguinaire des contrats jamais lancés sur la tête d'un seul homme. En compagnie de ses inséparables revolvers automatiques, le voilà plongé dans une lutte sans merci contre un adversaire aussi impalpable que mystérieux. Vous l'aurez deviné, Max Payne sera un jeu d'action qui mêlera une trame scénaristique complexe à du gun-fight effréné, le tout dans un univers très noir rappelant l'ambiance des vieux polars d'antan. Annoncé il y a plusieurs années de cela sur PC, lors d'un précédent salon de l'E3, le titre semblait être passé aux oubliettes depuis. Pour notre plus grande joie, le soft de Remedy Entertainment va finalement bel et bien sortir, avec, pour commencer, une mouture PS2 qui devrait nous réconcilier avec les films d'action !

De la violence réaliste !

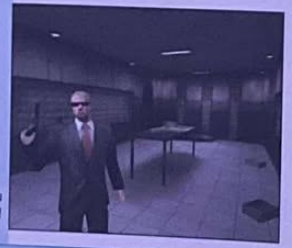
Max Payne bénéficiera d'un moteur 3D fort remarquable, qui vous permettra de pulvériser tous les éléments d'un décor. À l'instar de Metal Gear Solid 2, le titre jouira de calculs physiques très réalistes qui lui assureront des animations fouillées et des destructions d'objets dans les règles de l'art. En ce qui concerne l'orientation graphique du jeu, les développeurs ont aussi opté pour cette voie avec des textures photo-réalistes très fines, qui offriront un résultat esthétique époustouflant. Il suffit d'ailleurs de regarder les détails (replis de peau, mimique du faciès…) du visage de Max pour s'en convaincre. On sent le clone de Mickey Rourke !!! Pour la prise en main, le titre restera assez démocratique puisqu'il vous laissera le choix tactique d'aborder les parties de façon directe ou plus subtile. Un système d'ajustement automatique du niveau de difficulté s'adaptera mécaniquement à votre potentiel d'efficacité, pour vous garantir une jouabilité à toute épreuve. Ajoutez à cela les chorégraphies démentielles des mouvements de votre héros (dignes des plus grandes scènes de gun-fight de John Woo !) et la possibilité de déclencher à tout moment la technologie du Bullet-Time Gameplay (à la manière des célèbres vues de caméra du film *Matrix* !) pour trucider vos adversaires avec classe, et vous obtiendrez un jeu violent, sujet à polémique certes, mais qui risquera de marquer les mémoires pour des générations durant.

Max est le sosie de Mickey Rourke !





Il existe une vue à la 3e personne comme dans Tomb Raider.



Ce garde du corps n'a pas eu sa purée mousseline !

Max se la donne grave en matière de gun-fight !

Toutes les images sont des photos PC.

Remedy Entertainment

Remedy Entertainment est une maison de développement finlandaise fondée en 1995 et très connue de l'univers du PC. Elle n'a sorti qu'un seul jeu en 1996 sur ordinateur : Death Rally. On lui doit le benchmark de référence le plus utilisé sur la planète : Madonion. Pour les néophytes, sachez qu'un benchmark est un logiciel qui teste les capacités d'une machine via une démo graphique en 3D pour mesurer sa puissance.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 39 59 ou 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Cial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 31 51

VELIZY (78)
17 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
21 av. du Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 221

ST DENIS(93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Cial PINCE-VENT N.4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Creteil
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Niv. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Cial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Cial St Clair
14200 HEROUVILLE St-Clair
Tél : 02 31 951 932

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 210 216

RENNES (35)
20, rue du Maréchal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 23 25

REIMS (51)
44, rue de Tallayrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Cial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 03 03

COMPIEGNE (60)
17, 19 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 32 52

LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 403

LE MANS (72)
44, 48 rue du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C. Cial GÉANT CASINO
Z.A. du Chenay
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

AMIENS cresuble (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Grimoald Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau & Internet

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO
*Voir modalité en magasin

Playstation 2

Crazy Taxi — Ref : 29690
Summoner — Reference : 29364
Le Mans — Reference : 29161

SKIPDOCTOR
Réparateur de CD & DVD
Le Kit Skip Doctor comporte un flacon pulvérisateur rempli de fluide réparateur qui va polir la surface de vos CD ou DVD.
Référence : 29803
349F

PS One

Evil Dead — Ref : 29698
Aloine in the Dark 4 — Ref : 29151
Rogue Spear — Reference : 28979
Digimon World — Reference : 27810

Films DVD

Charlie et ses drôles de dames — Référence : 29643
Destination Finale — Référence : 33514
Tigres & Dragons

Du 1er au 30 Juin 2001

Retirez votre bulletin de participation dans les magasins SCORE GAMES

Avec

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

Jouez, Grattez & GAGNEZ !

1er Prix : 1 Guitare Fender "Eric Clapton" Stratocaster Valeur : 13.500 Frs

2ème Prix : Une GAME BOY ADVANCE Valeur : 799 Frs

et 300.000 Frs en bons d'achat

13ème RUE LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

Fender

Concours valable du 1er au 30 Juin 2001 - Règlement disponible dans nos magasins et déposé auprès de : Etudes Alévêque, 55 Bd Sebastopol, 75001 Paris.
Voir conditions en magasin pour les bons d'achat

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720
PAR FAX :
01 46 735 721
PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET :
SCOREGAMES.COM
SCORE GAMES

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Pays .....
Code Postal ..... Téléphone .....
Code Client ..... E-Mail .....
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" je certifie être majeur(e). Merci d'apposer votre signature

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92249 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°.
Expire le ... /...
Signature :

par Angel Davila

Escape from Monkey Island

Le retour des singes

Les jeux d'aventure font figure de genre complètement dépassé. Mais avec Monkey Island 4, vous pourrez à nouveau vous torturer le cerveau…

GENRE : Aventure
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : LucasArts (États-Unis)
SITE INTERNET : www.ubisoft.fr/sites/monkeyisland (en français)
DISPONIBLE en juin 2001

Avec l'arrivée du quatrième volet de Monkey Island, on se doute que beaucoup d'entre vous ne connaissent que peu voire rien de cette saga. Penser qu'il s'agit d'un jeu d'aventure comme les autres ne serait pas qu'une erreur, mais carrément un affront. Guybrush Threepwood traîne sur les moniteurs de PC et Macintosh depuis plus d'une décennie. Des joueurs du monde entier vantent les mérites de ce qui fait déjà partie du patrimoine ludique de la planète, à travers des communautés sur Internet où ils expriment leur amour voué à LucasArts. Pour rattraper le temps perdu, il est indispensable de faire la biographie de celui qui est et restera longtemps le pirate le plus minable de l'humanité.

Déboires de pirate

Alors en plein développement de Maniac Manson, un autre jeu d'aventure loufoque, génial, Ron Gilbert est frappé de plein fouet par une idée. À ses heures perdues, il écrit des mini-nouvelles mettant en scène ce qui se profile comme son futur projet. Lorsqu'il présente les premières esquisses à LucasArts, tout le monde semble emballé. Comme il le dit lui-même dans une interview : « À cette époque, il n'y avait pas de vrai management à proprement parler. C'était juste une poignée de personnes qui aimaient les jeux. Le chef de la division s'appelait Steve Arnold et il laissait les créatifs être des créatifs. » Il n'y avait qu'une condition : le développement ne débuterait pas avant que ne soit achevé un jeu basé sur Indiana Jones et la Dernière Croisade, dont la sortie devait coller avec celle du film. Une fois libre, Ron Gilbert se plonge dans la conception de son bébé et s'entoure d'une équipe composée de gens de talent comme Tim Shafer (responsable par la suite de Grim Fandango).

Histoire d'un nase !

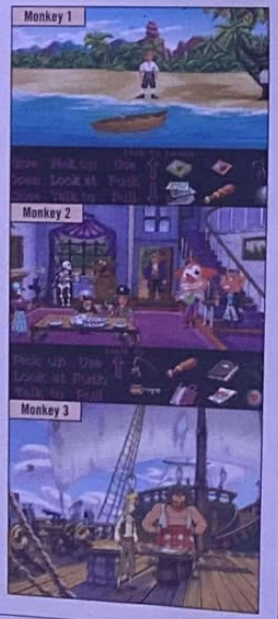
The Secret of Monkey Island raconte l'histoire d'un jeune homme dont l'objectif est de devenir pirate. Le jeu débute lorsqu'il arrive dans un village. En entrant dans le tripot du coin (le SCUMM Bar, en hommage au système utilisé pour développer tous les jeux d'aventure LucasArts de l'époque), il apprend que les caraïbes souffrent d'une pénurie de flibustiers, causée par le fameux pirate/fantôme LeChuck. C'est aussi là qu'il entend parler pour la première fois de Big Woop, le plus grand trésor que la Terre ait jamais connu. À tel point que personne ne sait réellement de quoi il s'agit. Tout ce que les gens disent, c'est qu'il se trouve sur une île déserte nommée l'Île aux Singes. À partir de là, s'entremêlent une (débile) histoire d'amour avec Elaine Marley le gouverneur de l'île, un conflit avec un LeChuck complètement épris de Marley et prêt à tout pour l'épouser, sans oublier bien sûr… l'île aux Singes. Au cas où vous voudriez vous plonger dans l'aventure, je préfère ne pas entrer dans les détails afin de ne rien gâcher. L'intérêt du titre ne résidait pas dans son scénario, qui, malgré les apparences, est génialissime, mais plutôt dans la construction des énigmes et des dialogues incroyablement drôles. Quoi qu'il en soit, le jeu sort en 1990 et remporte un succès fulgurant que l'on pourrait comparer actuellement à celui de Resident Evil (dans une moindre mesure dans le sens où le marché n'était pas du tout le même). Du coup, une suite voit le jour dès l'année suivante, en 1991. On était en droit de penser qu'il allait s'agir d'un simple produit destiné à remplir les caisses de Lucas, mais au contraire, il s'est avéré que cet épisode était excellent. À tel point qu'une partie des fans, moi y compris, pense qu'il s'agit du meilleur de la série. Pourtant, les grandes lignes de l'histoire restaient les mêmes : à savoir la trinité Threepwood, Marley et LeChuck. Avec en bonus plus de détails sur Big Woop (même si, au final, on est encore plus largué !). En clair, la formule « énigmes débiles, dialogues tordants, personnages attirants » emballait totalement le public. Hop !, encore un carton. Hélas, malgré son intention de faire une trilogie, Ron Gilbert quitte la société en 1994 pour fonder son propre studio de développement, Cavedog Entertainment, abandonnant Guybush et ses compères dont les droits sont détenus par la boîte de l'homme au goitre géant. Pourtant, un troisième volet, The Curse of Monkey Island, paraît contre toute attente en 1997, sans aucune participation de Ron. Pour vous dire la vérité, cet épisode restera anecdotique. Moins drôle, moins torturé et moins bien construit au niveau des énigmes, les adulateurs pensent qu'il s'agit d'une mauvaise tentative de remplacer l'irremplaçable. En fait, cet épisode n'apportait qu'une seule chose, un style graphique complètement différent, proche du cartoon et d'ailleurs très réussi, des voix aux personnages et une nouvelle interface de jeu pour le moins contestable. Pour ce qui est de l'évolution des héros, LeChuck reste égal à lui-même : un zombi. Par contre Guybrush se fiance avec Marley, et c'est d'ailleurs en lui passant une bague vaudou au doigt que les ennuis commencent. La compagne de Guybrush se transforme en or et il doit partir en quête du remède. Comme d'hab' tout se termine sur l'île aux singes.

Le come-back tant attendu est là !

Des années plus tard, alors que plus personne ne l'espérait, LucasArts décide de retenter le coup avec un quatrième volet. Premier bon point, cette fois, ce sont Sean Clark et Mike Stemm, les développeurs de Sam & Max qui vont s'occuper de redonner une nouvelle vie au genre. Et maintenant qu'il nous a été donné d'y jouer, on se sent rassuré. L'honneur de Guybrush est sauf. Je suis un fan heureux de retrouver tout ce qui m'avait plu dans les premiers volets. C'est incroyablement drôle avec des références à plein de films, de jeux et même à Lucas. Le scénario est bien ficelé et permet de retrouver tous les anciens personnages et d'en connaître de nouveaux. Cette fois, nouvelle ère oblige, le titre est en 3D mais conserve le design habituel. En plus, le nouveau système de jeu, le LUA, est cette fois entièrement adapté et colle parfaitement à la jouabilité console. L'aventure démarre au retour du voyage de noces du couple mythique. En arrivant à Mêlée, ils s'aperçoivent qu'ils ont été déclarés morts et qu'un promoteur australien est en train de s'emparer de toute l'île. Même s'il n'apparaît pas au début du jeu, on se doute que LeChuck y est pour quelque chose. Enfin, si vous voulez en savoir plus, il va falloir y jouer. Car Monkey Island, c'est comme un bon film, ça ne se raconte pas ! Pour résumer, on peut juste dire qu'il s'agit d'un jeu d'aventure comme on en faisait avant, mais remis au goût du jour et de la meilleure manière qui soit.

Murray est un crâne doué de parole qui vient de dégoter un boulot de vigile au restaurant Planet Threepwood !

Si je vous dis que vous êtes sur l'île aux singes, vous me croyez, n'est-ce pas ?



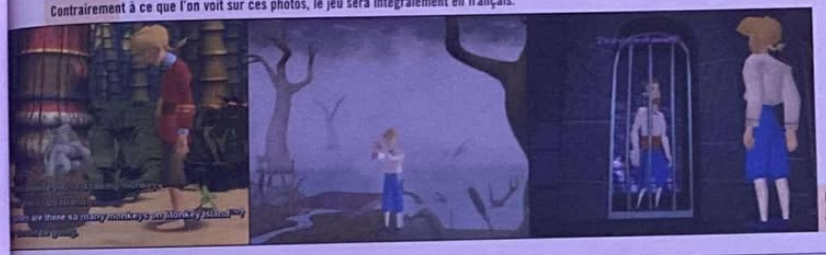
Stan, le vendeur ultime, se devait de faire partie de l'aventure.

La linguistique de Guybrush

Une petite anecdote sur le premier Monkey Island concerne la manière dont le nom du héros a été trouvé. Dans le design original, le personnage était amnésique, il était donc censé être anonyme. Cependant, avec les remaniements de scénario, il a fallu lui trouver un nom. Un jour, pendant que le designer des personnages montrait son travail à son chef de projet Ron Gilbert, il a effectué une opération appelée « brush » sur son travail, puis il l'a sauvegardé. Comme l'individu n'avait pas de nom, il a innocemment nommé le fichier Guybrush.bmp (« guy » voulant dire « type » en anglais). Et voilà comment fut baptisé inopportunément le protagoniste d'une aventure suivie par des millions de personnes.

Le Monkey Kombat, parodie du célèbre jeu, est un des moments forts de ce volet.

Contrairement à ce que l'on voit sur ces photos, le jeu sera intégralement en français.



Ce matelot prétend être une victime de la société. Allez savoir pourquoi.

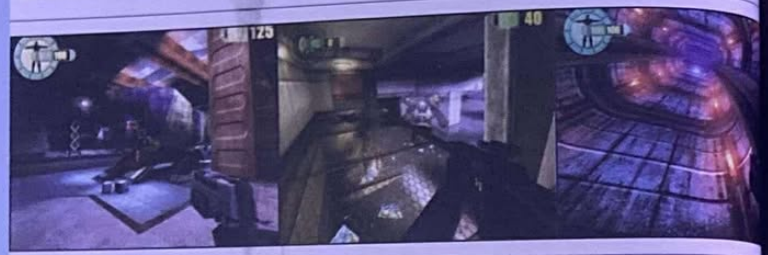
Un jeu d'aventure à l'ancienne qui ravira les fans et convaincra le grand public

par Dave Martinyuk

Red Faction

Détruisez tout... vraiment tout !

Petit à petit, la PS2 accueille un genre très répandu sur PC : les Quake-like. Après Quake 3, justement, et Unreal Tournament, voici venir Red Faction, bien décidé à leur faire de la concurrence. Le petit nouveau a certainement de l'avenir. Encore lui faudra-t-il confirmer cette première bonne impression...



Laissez les ouvriers en vie. Ils sont inoffensifs.

GENRE : Quake-like
ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : Volition (États-Unis)
SITE INTERNET : www.redfaction.com (en anglais)
DISPONIBLE en septembre 2001

Red Faction est un jeu dont le moteur 3D (Geo-Mod technology) autorise un truc assez rigolo : vous pouvez tout y casser ! Alors attention, ça reste dans le domaine du raisonnable, et on ne peut pas absolument tout réduire en miettes, mais le concept se révèle assez amusant. On peut faire des trous un peu partout lorsqu'on laisse parler le canon de ses différentes armes et, joignant l'utile à l'agréable, il est possible de faire voler des pans de murs entiers pour ouvrir de nouveaux chemins. Anéantir les contours d'une porte pour passer de l'autre côté au lieu d'essayer de la crocheter, je dois avouer que ça m'amuse... À un moment, il faut même « jouer » avec le décor et le modeler pour détourner une coulée de lave. Impressionnant ! Red Faction ne fait pas forcément dans l'extrême finesse, et c'est à coups de pistolet-mitrailleur, de lance-roquettes (cette arme est équipée d'un capteur spécial et peut détecter une présence humaine derrière un mur !) ou d'explosifs surpuissants que vous affrontez vos ennemis et imposez votre loi. Les adversaires sont nombreux et font preuve de la même douceur et de la même distinction que vous. Résultat : le jeu fait dans la boucherie militarisée de grande classe, avec un arsenal impressionnant (il y a une quinzaine d'armes différentes, en tout) et différentes sortes de véhicules que vous pouvez conduire selon les situations, du sous-marin de poche au véhicule tout-terrain. Ces derniers sont également armés, bien sûr...

De bonnes idées

Dans le fond, Red Faction est un FPS (First Person Shooter) haut de gamme, qui devrait faire honneur à la grande série des Quake et autres Unreal Tournament. Cependant, après avoir pu nous essayer à une version jouable sur quelques niveaux, je dois dire que, pour un titre nouvelle génération, je m'attendais à mieux question réalisation. Le jeu n'est pas franchement beau (ni franchement laid), les ennemis réagissent de façon assez basique, l'animation n'est pas toujours très fluide... On sent qu'il y a encore du travail de peaufinage sur bien des aspects de jeu. Remarquez que beaucoup de choses peuvent être améliorées, et Red Faction, au final, pourrait effectivement faire figure de sacrée bonne surprise ! On nous promet en tout cas un scénario sympa (l'histoire d'une révolution, sur la planète Mars), une vingtaine de missions aux objectifs variés (parfois il faudra même être furtif, si, si !) et, évidemment, des phases d'action grandioses. On imagine facilement les combats d'homme à homme, comme dans tout FPS qui se respecte, mais il y aura également des affrontements en véhicules, rappelons-le. Ces derniers pouvant évoluer dans les airs, sur la terre ou dans l'eau, on peut s'attendre à des duels inédits dans un jeu de ce genre, avec, par exemple, une jeep devant échapper aux tirs furieux d'un engin volant. Bref, on vous en dira davantage le mois prochain, avec une nouvelle version preview. En attendant, admirez ces quelques images...

Company Profile

Volition est un développeur affilié qui appartient en fait à 100 % à THQ. On lui doit Summoner (PS2 et PC) mais aussi et surtout Freespace 1 et 2, qui ont connu un grand succès sur micro-ordinateur, avec leurs vaisseaux gigantesques et leurs combats spatiaux de toute beauté. Ajoutons à cela la participation de Volition à la réalisation de Descent 1 et 2 (qui rendront encore certainement malades plusieurs générations de joueurs), et on se rend compte que ce développeur possède, en effet, quelques solides cordes à son arc.

Les séquences en sous-marin ne sont pas les plus réussies.

Abattez les murs des deux côtés de la porte, pour passer.

LEÇON DE CHOSES N°1 :
LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !

MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Cale pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement

LEÇON DE CHOSES N°2 :
LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L' OEIL !

TELECOMMANDE DVD VIDEO POUR PLAYSTATION 2™

Naviguez dans les menus en toute simplicité !
Récepteur infra-rouge avec Port manette intégré !

LEÇON DE CHOSES N°3 :
LA FAIRE VIBRER !

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

*Manette analogique et digitale
*2 moteurs de vibration
*4 coloris disponibles.
*8 boutons d'action totalement analogiques

LEÇON DE CHOSES N°4 :
LA PARTAGER AVEC SES AMIS !

*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le multiport pour PlayStation 2™ permet De connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport).
*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
*C'est un produit très fun , reprenant le design de la PS2™.

*Meuble vendu seul (consoles, jeux et accessoires non fournis)

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

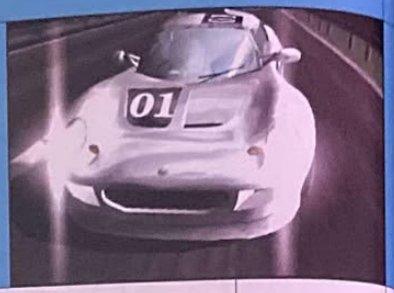
bigben interactive

par Jean Santoni

Et encore un jeu de courses automobiles ! Côté innovation, les joueurs ont le droit d'être déçus. Néanmoins, le jeu développé par Kuju semble vouloir se distinguer par une certaine originalité...

Lotus Extreme Challenge

Sortir des sentiers battus



GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Kuju (G.-B.)
SITE INTERNET : www.kuju.com
DISPONIBLE en décembre 2001

Éh oui, il y aura même un petit peu de F1 !

Rien à faire, l'arrivée imminente de Gran Turismo 3 ne décourage pas les studios de développement. Il faut dire que ce créneau ludique est l'un des plus rentables et des plus fédérateurs du marché, alors, forcément, un jour ou l'autre, tout le monde tente sa chance pour avoir sa part du gâteau... ou même les miettes. Au-delà de jolis graphismes 128 bits, d'effets d'environment mapping super-exagérés et d'un réalisme toujours plus poussé, ce que les joueurs attendent d'un jeu de caisses, aujourd'hui, c'est surtout un soupçon d'originalité. Parce que la Formule 1, ça commence à gaver sec !

Prometteur

Surprise ! Lotus Extreme Challenge semble vouloir sortir les amateurs de courses automobiles de leur petit train-train habituel. Le titre de Kuju (Eagle One, Tank Racer and Xenocracy) dispose de pas mal d'arguments pour pouvoir être remarqué au moment de sa sortie. Tout d'abord, il faut savoir que LEC a été développé en étroite collaboration avec le constructeur britannique, ce qui ne laisse augurer que de bonnes choses quant au respect du comportement routier des nombreux modèles disponibles. On nous promet en tout cas des réactions d'un réalisme assez poussé. Pour l'instant, les suspensions sont encore beaucoup trop molles et l'impression de vitesse peu convaincante. Mais il ne s'agit après tout que d'une version bêta. Contrairement à la majorité des jeux de caisses, vos talents de pilote ne vont pas uniquement vous servir à disputer des championnats. Lotus Extreme Challenge propose, en effet, un mode Story dans lequel vous allez incarner un pilote. Vous aurez le choix entre un homme ou une femme : les épreuves et le déroulement de l'histoire variant en fonction du personnage sélectionné. En début de carrière, vous disputerez des courses pour être remarqué par une écurie et gagner un peu de pognon, puis des producteurs de films et de spots publicitaires prendront contact avec vous pour réaliser différentes cascades. Ce mode prévoit même des challenges spéciaux durant lesquels vous devrez, par exemple, accompagner un blessé à l'hôpital. Autre petit plus qui a son importance, toutes ces épreuves ne s'enchaîneront pas bêtement mais suivront un scénario bien établi, qui sera d'ailleurs appuyé par de nombreuses scènes cinématiques, histoire d'impliquer encore plus le joueur. Par ailleurs, le titre de Kuju permettra de piloter une bonne petite quarantaine de Lotus sur pas moins de 20 tracés (15 circuits classiques et 10 circuits dédiés aux cascades) et proposera, en plus du mode Challenges, de nombreux championnats. Actuellement, les programmeurs bossent d'arrache-pied sur la gestion des dégâts. Si tout se passe bien, les carrosseries subiront des déformations et l'accumulation de chocs aura une influence sur la tenue de route des voitures. Affaire à suivre.

À l'inverse de Gran Turismo 3, le moteur 3D de Lotus Extreme Challenge gère les déformations de carrosserie.

De nombreux circuits dans l'esprit de ceux de la série des Need for Speed sont présents.

Des sensations de conduite, pour le moment, peu convaincantes.

Qui sont-ils ?

Kuju Entertainment fait partie des plus gros studios de développement européens. Basé à Godalming, au sud de Londres, Kuju emploie actuellement plus de soixante personnes. On lui doit de nombreux titres PC, notamment des simulateurs de vol jouissant d'une bonne réputation (Mig-29, Team Apache, Team Aligator), sur PlayStation, le studio britannique s'est surtout illustré avec Eagle One, un Ace Combat-like injustement boudé par le public au moment de sa sortie, mais il est également à l'origine de quelques belles croûtes comme Xenocracy ou encore l'infâme Tank Racer ! Alea jacta est, les amis !

Les Gitans veulent le Making of, les Cockneys lorgnent sur les interviews, les Juifs tiennent au commentaire audio, les Blacks aiment l'accès direct aux chansons, les Russes raffolent de la fonction "Joyaux volés" (pour découvrir les scènes supplémentaires pendant la lecture du film), et tout le monde cherche les bonus cachés.

Snatch
PLUS FORT QUE LE FILM : LE DVD

DVD VIDEO

DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

par Xavier Brun

Le réveil d'Interplay, sur la PS2, a enfin lieu avec ce survival-horror digne d'Alien Resurrection. Il vous faudra descendre de l'extraterrestre dans un vaisseau spatial et... et... on n'en sait pas plus. Wait & see.

Run Like Hell

L'enfer est dans la stratosphère

Depuis la sortie de la « Pèhèssedeeuu », Interplay n'a su faire parler son « talent » qu'avec un simple portage de MDK2. Portage, franchement limite s'il en est, puisque, graphiquement, il est moins beau que la concurrence ! Alors, en attendant la conversion du légendaire titre PC (Baldur's Gate), Run Like Hell débarque prochainement et s'annonce déjà comme un (digne ?) successeur d'Alien. Noté sur les tablettes des plannings d'Interplay, Run Like Hell ne devrait pas tarder à voir le jour sur cette console qui commence à prendre de l'âge mais dont les bonnes productions se font toujours autant désirer. Dans la lignée d'Alien Resurrection, ce nouveau titre de Digital Mayhem va vous plonger dans les couloirs sombres et angoissants d'un vaisseau spatial rempli de créatures de toutes sortes.

Helen, Ripley et les autres

Les quelques éléments que nous ayons en notre possession sur ce titre concernent essentiellement l'histoire, qui va se dérouler dans l'espace à bord d'un super-croiseur. Vous devrez vous mettre dans la peau de Nick Conner, célèbre personnage de cette époque futuriste (personnellement, ce nom ne me dit pas grand-chose), dont la mission consistera à venger la mort de ses petits camarades qui se sont fait bouffer par de méchants aliens. À n'en pas douter, les nombreux niveaux du jeu seront autant de lieux propices à la chasse aux « stremons ». Cependant, ce terrain ne vous sera pas forcément favorable devant une armée d'aliens prêts à couper court à toutes vos bonnes intentions. Les armes devraient être nombreuses mais peu originales, pour contrer les assauts de ces bestioles bien baveuses et hautes sur pattes. Dans ce shoot 3D en vue à la troisième personne, le héros à la barbe de 3 jours, - O.K., j'arrête avec le chiffre trois - sera (d'après les quelques infos) aux prises avec des aliens dont l'Intelligence Artificielle évoluera ou changera en fonction de chacune de vos actions. Si on ne nous pas menti, il faudra rester sur nos gardes afin que ces aliens ne tirent pas partie de nos faiblesses, nous, pauvres mortels. En attendant d'en savoir un peu plus sur ce Run Like Hell, un trailer tourne sur le Net en plus de ces quelques photos. Rendez-vous le mois prochain pour en savoir davantage.

GENRE : Action/horreur
ÉDITEUR : Interplay
DÉVELOPPEUR : Digital Mayhem (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE courant 2001

Certains monstres sont la copie conforme de ceux de la série cinématographique *Alien*.

Ne vous laissez pas impréssionner, tirez !

L'atmosphère des couloirs du vaisseau spatial sera des plus angoissantes.

Run Like Hell, suite

Si l'on en croit Interplay, ce futur titre de science-fiction/survival/horreur se déroulera entièrement dans des environnements 3D, la bonne modélisation des monstres (et des personnages) devrait vraiment nous foutre les jetons, et l'ambiance du jeu sera également renforcée par les voix de Lance Henriksen, qui tenait le rôle de Bishop dans Alien, et de Kate Mulgrew de la série de *Star Trek : Voyager*, rien que ça !

pensez à vous relaxer 15 minutes toutes les 2 heures

Extermination, l'angoisse est derrière chaque porte.

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16

www.fr.scee.com/extermination

SONY

PS2 PlayStation.2

L'originalité de Stunt GP, c'est que vous devrez piloter des voitures... radiocommandées ! L'éventuel défaut de Stunt GP, c'est qu'il risque de n'attirer qu'une minorité ! Son atout majeur, c'est son équipe de développement Team 17 !

GENRE : Course de chtites voitures
ÉDITEUR : Virgin interactive
DÉVELOPPEUR : Team 17
SITE INTERNET : www.stuntgpteam17.com/ (en anglais)
DISPONIBLE en juillet 2001

Stunt GP

Petits mais téméraires

Des circuits tortueux et des bolides qui défient les lois de la gravité.

Stunt GP est, aux yeux de la plupart des membres de la rédaction, un «petit» jeu. Comprenez par là qu'a priori, on ne s'attend pas à ce que ce titre casse la baraque, mais moi, je ne peux m'empêcher de penser que Stunt GP cache peut-être bien des qualités sous son apparence simple, et ce pour une bonne et simple raison : son développeur n'est autre que Team 17. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Team 17 a réalisé l'excellentissime Worms, et je me dis que, question capital fun, ces gens-là devraient savoir y faire. Stunt GP vous invite à vivre des courses exaltantes mais pas tout à fait comme les autres, puisque ici vous conduisez... des voitures radiocommandées ! Cela n'est pas gratuit et autorise les plus grandes folies à nos petits bolides, qui sont notamment capables d'effectuer des figures aériennes assez démentes. Les rampes, loopings et autres joyeusetés présentes sur le terrain vous obligent, de toute façon, à jouer les casse-cou, et le but du jeu consiste à réaliser le plus de figures possibles tout en essayant, évidemment, de terminer la course, premier. Bref, voici quelques images pour vous donner une idée de ce à quoi ressemble Stunt GP. On vous en reparle évidemment très bientôt.

par Julien Hubert

Crave ne compte sûrement pas faire de l'effet avec cette énième version de Tokyo X-Treme, non, là, n'est pas le propos ! Le principe est toujours aussi fendard pour deux ou trois tours de circuit, mais devient vite rébarbatif.

Voilà une phase de provocation à coups d'appels de phares...

Tokyo X-Treme Racing Zero

À fond sur le périph' de Tokyo

GENRE : Course
ÉDITEUR : Crave Entertainment
DÉVELOPPEUR : Genki (Japon)
SITE INTERNET : www.cravegames.com (en anglais)
DISPONIBLE fin juin 2001

Voilà une série de titres qui sévit depuis bien (trop ?) longtemps ! On a déjà eu droit à quelques épisodes sur PSone ou encore sur d'autres consoles, et voici venir la toute dernière édition sur PlayStation 2... Pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, le principe du jeu est fort simple : vous incarnez un dingue de voitures et de tuning, qui décide un beau matin d'aller défier ces fameux gangs qui se tirent la bourre, durant la nuit, sur le périphérique de Tokyo. Alors on commence la partie en s'achetant un premier bolide, pour ensuite aller provoquer les petits copains. Dans la forme, il suffit de se placer derrière l'un d'eux et de lui faire des appels de phares. S'il accepte le défi, il enclenche ses warnings, et hop !, c'est parti pour une course slalom en plein trafic ! On voit alors deux jauges apparaître en haut de l'écran ; si vous êtes devant, c'est celle du concurrent qui se vide jusqu'à la défaite, et vice-versa. Vous allez ainsi passer des heures à remporter des victoires, empocher de l'argent, améliorer votre caisse et finalement défier des gens de plus en plus forts... C'est tout. Et pendant ce temps, vous tournez des heures durant sur un circuit en boucle, en répétant sans arrêt le même schéma. Super, non ? Allez, heureusement que cette édition PS2 est plutôt bien réalisée (bon, il ne faut pas y jouer après GT3, quand même), un peu plus maniable que les autres (toujours bien stressant dans les virages, malgré tout) et... et voilà. On vous en dit plus (ou moins ?) le mois prochain. En attendant méfiez-vous s'il arrive en boutique avant notre verdict...

Le jeu calcule votre popularité et tient compte de vos victoires pour faire évoluer votre surnom.

Les virages sont plutôt difficiles à négocier, même lorsqu'on s'applique vraiment.

SONNERIES

LE TOP RADIO
13097 Here with Me Dido - Roswell
13156 Can't fight the moonlight Leanna Rimes
23051 No Nagging Froggy Mix
12079 Avant de partir v2 Eve Angeli
20020 RnB 2 Rue Matt
12054 On a tous le droit Liane Foly
12029 Seul Garou
13026 Just Can't get Enough Depeche Mode
13093 Wassup Da muttz
12025 Lolita Alizée
23067 Whassah Bboys
13141 All for you Janet Jackson
20043 Butterffy Crazy Town

LE TOP DANCE
23046 Daddy DJ Daddy DJ
23022 Better off Alone Alice Deejay
23041 Things I've seen Spooks
12012 Ces soirées-làYannick
23051 No Nagging Froggy Mix
23058 Passion Gigi d'Agostino
23061 Carillon Magic Box
23047 Feel the beat Darude

LE TOP RAP
20011 Stan Eminem
20020 RnB 2 Rue Matt
11046 Belsunce breakdown Bouga
13093 Wassup Da Muttz
20012 The Next Episode Dr Dre
20008 Real Slim Shady Eminem
20022 Miss Jackson Outkast
20026 It wasn't me Shaggy
20058 Elle te rend dingue Nuttea

LES GOLDIES
11026 Theme de Mission Impossible
11023 BOF Le Flic De Beverly Hills
11025 L'Exorciste Tubular Bells
15018 Capitaine Flam
37002 i will survive Gloria Gaynor
11015 BOF Le Parrain
11005 Thème James Bond
11047 Pretty woman Roy Orbison
15004 La Panthère Rose
10033 Amicalement Vôtre
10048 L'île aux enfants Casimir
15017 Chapi Chapo

PERSONNALISEZ VOTRE PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !

HIT DE LA SEMAINE
Stan Eminem 20011
Daddy DJ Daddy DJ 23046
RnB 2 Rue Matt 20020
Belsunce breakdown Bouga 11046
The Next Episode Dr Dre 20012
Theme de Mission Impossible 11026
BOF du Flic De Beverly Hills 11023
Wassup Da muttz 13093
L'ExorcisteTubular Bells 11025
Pulp fiction 11045
Real Slim Shady Eminem 20008
Générique des Simpsons 15009
7 days Craig David 13047
Générique Buffy Contre les Vampires 10005
Seul Garou 12029
It wasn't me Shaggy 20026
Capitaine Flam 15018
Miss Jackson Outkast 20022
i will survive Gloria Gaynor 37002
Le Parrain 11015
things i've seen Spooks 23041
générique de Friends Rembrands 10008
les rois du monde Romeo et Juliette 12030
Angela Saian Supra Crew 20040
X Xzibit 20021
Straight Up Chanté Moore 20015
Nous sommes les marseillais OM 35000
Thème de James Bond 11005

LOGOS FONDS D'ÉCRAN
50003 50013 50018
50004 50008 50019
50005 50015 50020
50006 50025 50021
50014 50016 50022
50012 50017 50024

DES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 80

NOUVEAU... ALCATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY !* COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE : MISSION IMPOSSIBLE (A,E,P) - GENERIQUE DE FRIENDS (A,E,P,S) - EMINEM REAL SLIM SHADY (A,E,P,S) GENERIQUE DE SIMPSONS (A,E,P,S) - BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A,E,P) - EMINEMSTAN (A,E) - LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A,E) *A=VALABLE POUR ALCATEL ONE TOUCH SERIES 30X - E=VALABLE POUR ERICSSON T20S - P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 268, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@9, SAVVY MELODY - S = VALABLE POUR SONY J5, Z5.

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 8110,NOKIA 8850,NOKIA 3210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 6150, NOKIA 8110, NOKIA 8850, NOKIA 5110, NOKIA 3310. LES SONNERIES AVEC CES MÊMES MODELES + LES SAGEM MC 932, SAGEM MC 936, SAGEM MC 939, SAGEM MC 940, SAGEM MC 950, SAGEM MC 9500, SAGEM MC 958. © 123 MM - RC 412758580 - TARIF: 0899: 8,83 F/APPEL + 2,21 F/MN - 0836 : 2,21F/MN

par Julien Hubert

Afin de ne rien louper de ce qui se prépare sur la PS2, ces deux pages de Play2Mag vous permettent de saisir ce qui vous attend dans les mois à venir. Un bref aperçu qui prouve que votre console cessera bientôt sa période de diète.

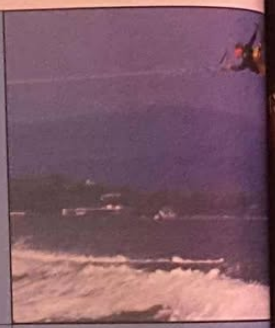
La guerre de l'anneau...

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING
SIERRA

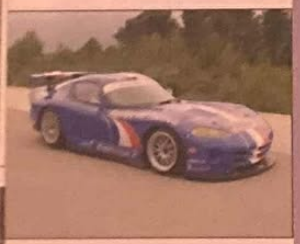
Vous savez peut-être déjà que la très culte série *Le Seigneur des Anneaux* donnera lieu, l'hiver prochain, à une adaptation au cinéma. Les trois livres seront successivement adaptés en film pour Noël 2001, Noël 2002 et Noël 2003. Ça, c'est ce que l'on appelle une licence en or ! Alors, évidemment, les plus gros de notre industrie se disputent le gâteau, et l'on a ainsi entendu parler, il y a quelques mois déjà, d'une féroce bataille entre Electronic Arts et Vivendi Universal Publishing... Qu'en est-il aujourd'hui ? Eh bien, il semblerait que les hobbits en costume gris d'EA aient réussi à obtenir la licence des trois films ! Mais attention, Vivendi Universal n'a pas dit son dernier mot, loin de là ! Le groupe vient, en effet, d'annoncer un accord exclusif pour la réalisation de plusieurs jeux adaptés des livres de Tolkien (Bilbo le Hobbit et la trilogie du *Seigneur des Anneaux*). Un joli coup ! D'autant que cet accord est valable pour les huit prochaines années ! Autant dire que les jeux basés sur l'univers de Tolkien vont pleuvoir très bientôt. Le studio Sierra (Half-Life) est en charge de tous ces futurs projets, à commencer par le premier titre actuellement en développement... On espère vous en dire plus bientôt !

Activision toujours plus extrême !

ACTIVISION



Les sports extrêmes ont la cote. Activision l'a bien compris, au bon moment, et il continue gaiement sur sa lancée ! Après Tony Hawk pour le skateboard, Mat Hoffman pour le BMX et Shaun Palmer pour le snowboard, l'éditeur vient, en effet, de signer un nouveau contrat d'exclusivité avec une star du milieu « X-Treme ». Cette fois, il sera donc question de Wakeboard et d'un certain Shaun Murray ! Ce champion de la discipline (en gros, c'est un mini-surf tracté par un bateau), cumulant déjà quelques prestigieux podiums, suivra, bien entendu, de près le développement du jeu qui portera son nom, en donnant des conseils avisés pour reproduire cette « authenticité » si chère à Activision.



PlayStation mise sur la course automobile

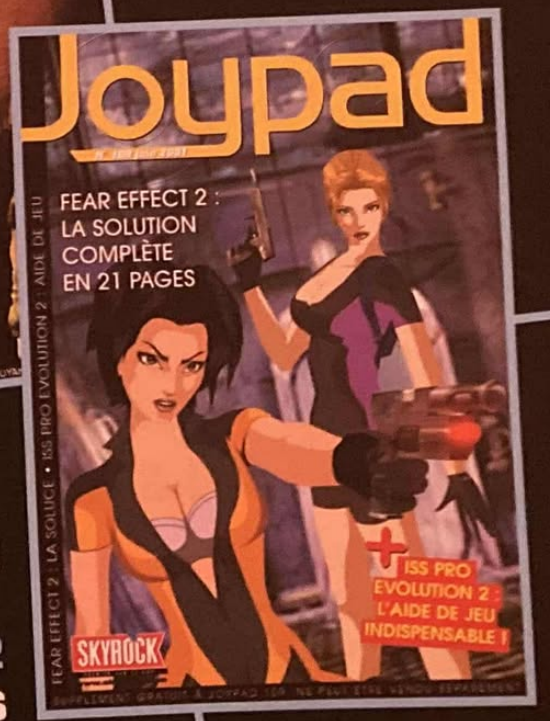
Dans sa logique de sponsoring, Sony continue sur sa lancée dans les sports mécaniques... Sony Computer Entertainment France vient ainsi d'annoncer plusieurs accords de partenariat dans le domaine de la course automobile.

Comme l'année dernière, Sony sera ainsi le partenaire principal de Oreca dans l'opération « Défi Le Mans » et ambitionne de gagner la prestigieuse course des 24 Heures du Mans d'ici 2002 (le pilote leader sera Yannick Dalmas, quadruple vainqueur).

Deuxième partenariat en question, celui de l'équipe de France FFSA (Fédération Française des Sports Automobiles), qui s'engage, cette année, pour la première fois, au 24 Heures du Mans, avec une Chrysler Viper préparée par Oreca et pilotée par trois espoirs français (Jonathan Cochet, Jean-Philippe Dayrault et David Terrien).

Enfin, PlayStation et Oreca créent conjointement le « PlayStation Racing Team », qui vise à promouvoir les jeunes pilotes français en leur permettant de participer aux plus grandes courses, mais rassemble également sous sa bannière divers pilotes d'autres écuries, tous soutenus financièrement par Sony Computer Entertainment.

LE MAGAZINE DES PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO SUR CONSOLES



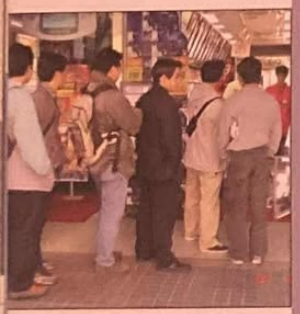
FEAR EFFECT 2
LA SOLUTION COMPLÈTE

ISS PRO EVOLUTION 2
TOUTES LES TECHNIQUES

en vente chez votre marchand de journaux

007 de retour sur PlayStation 2 !

Maître incontesté de la licence, Electronic Arts vient d'annoncer la venue prochaine (programmée pour la fin de l'année 2001 partout dans le monde) d'un nouveau jeu basé sur l'espion anglais le plus classe du monde... J'ai bien sûr nommé Bond, James Bond. Double zéro sept pour les intimes ! Allez, aucune photo d'écran à vous dévoiler pour le moment, mais quelques infos pour patienter. Il s'agira tout d'abord d'un scénario complètement original, créé spécialement pour l'occasion et qui vous fera participer à trois phases de jeu distinctes. De l'action en prévision, bien sûr, mais aussi du pilotage et de l'infiltration ! On peut donc peut-être espérer un gameplay plutôt subtil ? En tout cas, vous pourrez bien évidemment utiliser tout un tas de gadgets préparés par votre ami Q, le tout en vue subjective, en solo comme en multijoueur.



Pole position pour GT3 !

Gran Turismo 3 A-Spec est donc sorti depuis quelques semaines au pays du Soleil Levant. Le jour de mise en vente, des milliers de nippons (biens chanceux, il faut le dire) se sont empressés dans les files d'attente des différentes boutiques du pays, histoire de se payer enfin le jeu qu'ils attendaient tous depuis si longtemps ! Cette délivrance a touché, au jour d'aujourd'hui, plus de 730 000 joueurs, ce qui représente un succès sans précédent pour la PlayStation 2... Du moins sur une période si courte. En tout cas, il domine fièrement le top des ventes de l'archipel depuis sa sortie. On imagine bien, sans trop se risquer, qu'un énorme succès est à prévoir également dans le reste du monde... Alors, ne vous faites pas de souci, tout va bien pour GT3, merci pour lui !

Le petit Ubi qui monte, qui monte...

Je vous parlais, le mois dernier, de la stratégie d'acquisition de marques fortes par Ubi Soft, avec notamment la belle prise que constituaient les deux prochains épisodes de Myst... Eh bien, il semblerait bien que tout cela, cumulé à la politique de développement interne et à la distribution mondiale, s'avère être la bonne solution pour ce petit éditeur devenu déjà très grand. En effet, avec les succès rencontrés par les derniers Rayman ou encore par Rogue Spear, le chiffre d'affaires d'Ubi Soft n'a pas cessé d'augmenter ! Rien que pour le quatrième trimestre 2000/2001, le chiffre d'affaires s'élève à 260 millions d'euros, ce qui représente une hausse de 25 %, rien que ça ! Sur le total de l'exercice 2000/2001, on passe quand même à 39 % d'augmentation...
Désormais, bien implanté dans le monde et avec le lot de hits potentiels que comprend son planning, Ubi s'annonce évidemment très confiant en l'avenir. Et le décollage concrétisé de la PlayStation 2 ne fait que confirmer cette impression.

Konami au top de sa forme !

Konami devient sans contestation possible l'un des plus grands éditeurs de jeux vidéo du monde, et les derniers chiffres dévoilés par le groupe japonais le confirment. C'est simple, cette année, il inscrit ses meilleurs résultats fiscaux depuis sa création ! Ses ventes nettes ont atteint 171,48 milliards de yens, soit la bagatelle d'environ 1,56 milliard de nos euros. Un chiffre qui représente tout de même une augmentation de 16,9 % par rapport à l'année dernière... Tout cela en dépit, il faut le rappeler, des faiblesses actuelles du marché global des jeux vidéo. Notez également que ces résultats sont en partie dus au développement de la boîte sur d'autres marchés (Konami Shangai Inc. a été créé, en Chine, en juin dernier). On notera également l'acquisition de People Co. Ltd, le plus important groupe de clubs de Gym du Japon (!), qui témoigne de l'élargissement des activités de Konami.
Avec de gros hits en prévision comme Metal Gear Solid 2 et tout ce qui reste dans ses cartons, Konami espère encore doper ses performances pour l'année prochaine...

CONCOURS

À l'occasion de la sortie du film LARA CROFT : TOMB RAIDER,

GAGNEZ : des places de cinéma,
des B.O. du film
et surtout des...

Paramount A VIACOM COMPANY
united international pictures

en jouant sur le

3615 PSNEWS 2,21 F/mn

Solutions, codes & astuces sur PSone • PlayStation • PlayStation 2

Concours valable du 1er au 30 juin. Gagnez 50 places de cinéma, 50 tee-shirts homme, 24 tee-shirts femme, 10 sacs à dos, 10 CD audio de la B.O. du film et 70 lampes de poche. - Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Conti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 PSNEWS - Immeuble Delta - 124 rue Danton - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 F TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 31 juillet 2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

par Dave Martinyuk

PHILIPPE ULRICH

L'HOMME DE TOUS LES PROJETS

Photos : Sokitha

Philippe Ulrich est connu pour ses discours enflammés et sa passion communicative. Le temps n'a guère assagi ce personnage, qui continue, à l'aube de son demi-siècle d'existence, à soutenir avec enthousiasme les projets qui lui tiennent avant tout à cœur. Car après tout, et vous n'oserez sans doute pas affirmer le contraire, la vie ne vaut la peine d'être vécue que si l'on se fait vraiment plaisir…

J'ai connu Philippe Ulrich en 1988, je crois, avec l'Arche du Capitaine Blood. Enfin, je l'ai connu de nom. J'enchaînais les parties sur mon Amstrad CPC (un CPC 6128 s'il vous plaît, avec lecteur de disquettes) et je communiquais avec des races extraterrestres en cliquant sur des icones et en me demandant ce qu'il allait se passer. Cela m'a passionné. Quelques années plus tard, en 1992 ou 1993, j'ai joué à Dune, cette fois sur PC. C'était un de mes premiers jeux sur CD et j'étais allé m'acheter un lecteur de CD-Rom exprès pour y jouer (chez Surcouf, je m'en souviens, c'était un lecteur x2 à plus de 4 000 balles !!!). Je l'avais pris pour The 7th Guest aussi, dont les graphismes m'avaient halluciné… Il m'aura fallu une nuit pour terminer Dune. Une nuit entière, blanche, pleine de vers des sables, de personnages au regard céruléen et de moissonneuses au débit infassable. Une nuit inoubliable qui vous vitrifie les yeux, vous donne l'impression d'avoir du coton dans la tête le lendemain et ne joue pas en faveur de la qualité de votre teint. Mais une nuit que l'on ne regrette pas d'avoir vécue et qui vous fait dire, un sourire béat sur les lèvres, que les jeux vidéo, c'est vraiment trop bien.

C'est avec un petit pincement au cœur - les souvenirs ont la faculté étonnante d'émouvoir toujours davantage à mesure que le temps passe - que je me suis donc rendu dans les locaux de Cryo, en ce jour de mai où le soleil, pour la première fois, se décide à faire une percée digne de ce nom en crevant notre éternel plafond de nuages. 11 h 10 : j'ai dix minutes de retard. C'est normal… Melissa, aimable attachée de presse, m'accueille avec un sourire éblouissant qui n'a rien à envier à l'astre solaire qui éclate de mille feux au dehors. Le maître des lieux va me recevoir dans son bureau, dans quelques instants, et Sokitha, le photographe qui m'accompagne, a déjà fait ses repérages à l'extérieur pour prendre des photos amusantes dans un jardin d'enfant. Tout devrait bien se passer. Je suis zen et en harmonie avec mon environnement. Philippe Ulrich s'arme d'une canette de Perrier. Moi, je réquisitionne un coin de son bureau - s'en approprier quelques centimètres carré est un petit exploit - et le regarde droit dans les yeux. Je décide d'utiliser le vouvoiement par amour de l'emphase, et parce que je possède le respect inné de mes aînés. Voilà, tout est en place. L'interview peut commencer…

Play2Mag : Parlons tout d'abord de Gift, puisque c'est l'actualité de Cryo en ce moment, et commençons par le commencement : comment est né ce jeu ?

Philippe Ulrich : Au début des années 90, j'avais un projet de jeu, avec un personnage qui s'appelait Gift et qui était une sorte de petit animal autonome, cadeau d'un père à son fils, et qu'il faut essayer d'éduquer, qu'il faut faire vivre, etc. Un peu comme dans Little Computer People. C'est resté à l'état de projet, mais j'ai recommencé à penser à ce personnage lorsqu'on m'a demandé de m'attaquer à un nouveau jeu, il y a quelque temps. Au même moment, j'ai rencontré les gens de chez Eko, qui m'ont présenté une maquette de jeu, et j'ai complètement flashé sur leur travail. Nous avons alors associé les deux projets.

Qui s'est occupé de quoi, exactement, pendant la réalisation de Gift ?

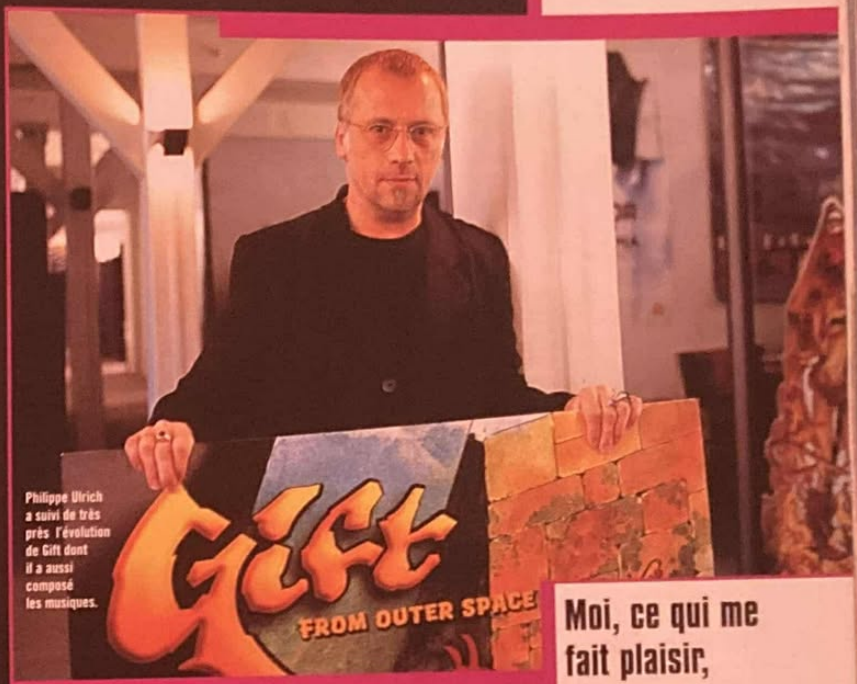
En fait, c'est Eko qui s'est occupé à 80 % de la réalisation de Gift, du design des niveaux, du moteur 3D, etc. Ce jeu, c'est leur idée, à la base. Ils n'avaient pas de département graphique, donc nous nous sommes occupés de cet aspect du jeu, ici, chez Cryo. Pour ma part, je me suis dit qu'il fallait un univers graphique intéressant et comme je connaissais Régis Loisel (dessinateur de Bande Dessinées, auteur de *La Quête de l'Oiseau du Temps*), je lui ai demandé de travailler sur le projet. Il n'a pas été facile à convaincre, mais, finalement, il a accepté de s'occuper du design du personnage principal et, de fil en aiguille, nous nous sommes attaqué à un projet plus ambitieux, qui dépasse le cadre du jeu…

Et quel est ce projet exactement ?

C'est une série télé, de 26 x 26 minutes, ce qui est énorme. Je suis allé la présenter au forum Cartoon, en Suède, en présentant un pilote qui a été fait par Ex Machina. Ensuite, je suis parti à Berlin, puis au Canada, pour montrer tout ça à plusieurs sociétés. C'est un projet international qui me tient à cœur, et dans lequel on a vraiment développé l'univers de Gift. Cet univers sera d'ailleurs en partie utilisé dans Gift 2.

Pouvez-vous dire un mot sur la teneur de cet univers particulier ?

Dans la série télé, Gift devient un « Virus Sniffer ». On est dans un univers virtuel, où les personnages vivent dans la matrice d'Internet. Ils vivent dans une réalité « inversée » puisqu'ils nous voient, nous, à travers les webcams et ont l'impression que les catastrophes qui interviennent dans notre monde sont des virus. Dans la série, nous mélangeons des images réelles et des images de synthèse, afin de bien démarquer les deux univers : le réel et le virtuel. Ici, Gift a une petite sœur, qui s'appelle Nénette (diminutif d'Internet) et qui peut jouer à la Bourse comme un gamin joue à Pokémon. Le truc est que ce qu'elle fait a de véritables répercussions sur l'économie mondiale. Il y a aussi un mort-vivant, avec un ver dans la tête qui s'appelle Net-économie, ou encore un bar avec un poisson rouge, qui est la réincarnation de Frank Sinatra et qui chante quand on lui donne une pièce… Le monde de Gift est totalement délirant, mais on cherche aussi à « dire » des trucs, en se moquant, par exemple, de la nouvelle économie.



Philippe Ulrich a suivi de très près l'évolution de Gift dont il a aussi composé les musiques.

Y a-t-il des différences entre les versions PC et PS2 du jeu ?

Oui, il y en a certaines. Par exemple, avec Régis, on a retouché toutes les cinématiques du jeu sur PS2, afin qu'elles soient plus « musclées ». La série télé pouvait ainsi davantage se reposer sur celles-ci. On voulait également présenter quelque chose de plus « adulte », parce qu'on s'est rendu compte que Gift était perçu comme assez enfantin, alors que ce n'était pas vraiment ce que l'on voulait à la base. Il y a eu également quelques améliorations au niveau du gameplay, et nous avons ajouté un niveau, qui était déjà préparé sur PC, mais que nous n'avions pas eu le temps d'intégrer.

Un dernier mot à propos de Gift ?

En fait ce que je désire vraiment avec Gift, c'est développer un univers cohérent. Il faut rester humble : on apprend. Cryo n'est pas un spécialiste dans le domaine du jeu de plate-forme, mais je désire accompagner les joueurs sur plusieurs épisodes et tenter de proposer un produit toujours un peu plus réussi, dont la jouabilité et l'intérêt s'affinent au fil du temps. Le but, avec ce premier jeu, c'était de proposer un produit décalé, qui ne présente pas les ingrédients que l'on retrouve systématiquement dans les jeux de ce genre. Je voulais présenter un jeu « honnête », dont on puisse être fier et que l'on pourra développer par la suite.

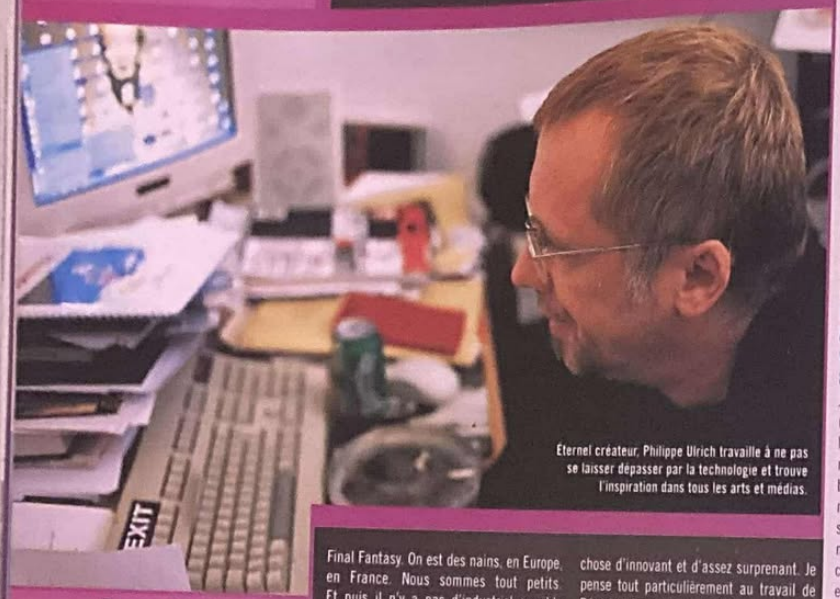
Avez-vous un commentaire sur la façon de faire des développeurs français en général ?

Je connais peu d'équipes en France capables de concurrencer les productions japonaises que l'on adore tous. Moi, mon rêve, évidemment, ce serait de faire le meilleur jeu possible, mais il y a trois contraintes essentielles : le délai, le budget et la qualité. Il faut bien penser son jeu dès le départ pour les respecter. Ce n'est pas évident car, parfois, en cours de projet, les gens n'ont pas la même perception du jeu, la même vision.

Une question de caractère ?

Une question d'ego, oui. Lorsqu'il y a des tâcheries, c'est une catastrophe. Il faut que tout le monde soit focalisé sur le même but. Les Japonais savent bien faire cela et peuvent mobiliser des équipes de cent ou deux cents personnes. Aucun développeur français ne pourrait proposer un jeu comme

Moi, ce qui me fait plaisir, c'est de voir ces milliers de personnes qui travaillent dans le jeu vidéo en France, dans tous les secteurs…



Éternel créateur, Philippe Ulrich travaille à ne pas se laisser dépasser par la technologie et trouve l'inspiration dans tous les arts et médias.

Avec l'album de Henri Salvador, j'ai voulu faire un pied de nez à tous les gens du jeu vidéo en leur disant : « Vous voyez, il faut croire en ce que vous faites… »

Final Fantasy. On est des nains, en Europe, en France. Nous sommes tout petits. Et puis il n'y a pas d'industriel capable de construire une console en Europe, alors on est obligé d'aller demander des « approvals » à Sony ou Microsoft, qui chacun veulent des exclusivités sur leurs consoles. Alors nous, qu'est-ce qu'on fait ? Heureusement, il y a le PC, qui reste en quelque sorte une terre de liberté…

Cryo a-t-il des projets particuliers en ce qui concerne le jeu online ?

Nous nous sommes rapprochés de Vircom, au Canada, qui s'est occupé de La Quatrième Prophétie (un jeu de rôle online, sur PC). Il y a aussi un projet de jeu online avec Dune, et c'est extraordinaire d'avoir pu récupérer cette licence. C'est l'équipe de Widescreen, à Lyon, qui le développe (NDR : elle s'était déjà occupée d'Outcast) et je suis assez confiant. Je pense que nous avons la meilleure équipe en France à l'heure actuelle pour développer ce titre.

Peut-on dire que vous êtes devenu, maintenant, un chercheur de talents ?

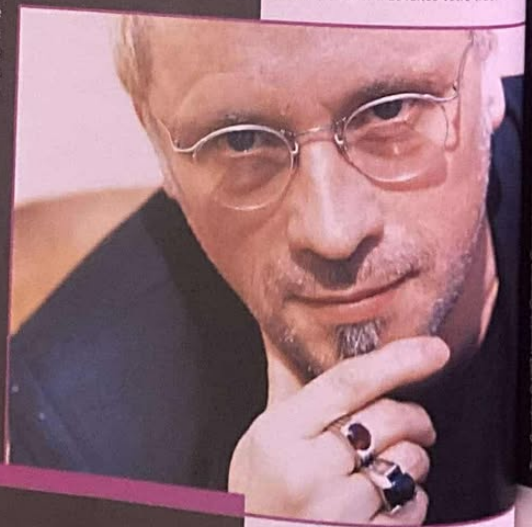
Le rôle d'un producteur et d'un éditeur - ce qu'est devenu Cryo - c'est effectivement de trouver des talents et de confier des projets à des gens capables de les soutenir. Moi, personnellement, je ne peux pas m'occuper de tous les projets en cours chez Cryo. Avec Gift, ça a été pratiquement du mi-temps pendant un an. Et j'ai fait moi-même toutes les musiques du jeu pendant 15 jours et 15 nuits, en août, l'année dernière. J'en suis ressorti vitrifié. En ce moment, je m'intéresse à Versailles 2 car il y a des gens particulièrement motivés, et je suis persuadé que l'on peut proposer quelque chose d'innovant et d'assez surprenant. Je pense tout particulièrement au travail de Béatrice Saule, conservatrice en chef du château de Versailles, qui s'est occupée du scénario du jeu et qui m'étonne tous les jours. On peut faire entrer dans l'univers du jeu vidéo des gens qui n'y sont pas et qui ont du talent. C'est aussi ça qui est intéressant.

Que répondez-vous aux détracteurs du jeu vidéo, qui disent, par exemple, que l'on ne propose que des univers violents ?

Il y a un bruit de chiottes qui circule un peu partout dans les médias et qui dit effectivement que les jeux sont violents, qu'ils rendent les enfants dingues… J'ai vraiment envie que le jeu vidéo devienne quelque chose de reconnu. Il y a une génération de gens qui bascule de notre côté, qui travaille par exemple dans le cinéma, et qui s'inspire de l'univers vidéoludique. On voit ça dans *Matrix*, qui n'aurait peut-être pas existé sans le jeu vidéo. Il faut qu'on essaie de créer et d'innover à tous les niveaux. Si je peux jouer un petit rôle là-dedans, j'essaierai de le faire, mais de la manière la plus professionnelle possible.

Un dernier mot pour parler de l'album *Chambre avec vue*, de Henri Salvador, que vous avez produit ? C'est une histoire assez atypique…

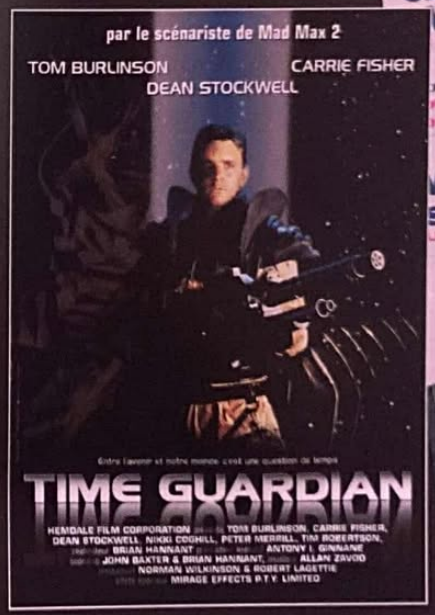
J'ai toujours été musicien et j'adore la musique. Un jour, je rencontre Henri par hasard, par l'intermédiaire d'un ami, et il me dit que personne ne veut l'écouter mais, bon, qu'il joue aux boules, qu'il n'est pas malheureux… Alors moi, je lui demande s'il continue à chanter, à faire de la musique et il me dit : « oui ». J'ai eu un coup de cœur pour le personnage qui était en face de moi et j'ai décidé de l'aider avec mon argent, personnellement, pour qu'il enregistre un album et se fasse plaisir. Ça a été un moment plein d'émotion. Et puis ça a marché : on approche maintenant le million d'exemplaires, et on sort la version anglaise aux États-Unis. C'est la preuve qu'il n'y a pas seulement le marketing, pas seulement le business, il y a aussi la création ! Avec cet album j'ai voulu faire un pied de nez à tous les gens du jeu vidéo en leur disant : « Vous voyez, il faut croire en ce que vous faites, il faut que vous défendiez vos idées, il faut que vous ayez la passion, du talent. Et faites votre truc. »



Du jamais vu !

Le magazine + 2 films en DVD pour 49 francs !

Time Guardian
Un film de science-fiction avec Carrie Fisher (*Star Wars, Blues Brothers…*)



Just Write
Une comédie romantique avec Sherilyn Fenn (*Twin Peaks, Boxing Helena…*) et Jeremy Piven (*The Family Man, Very Bad Things…*)

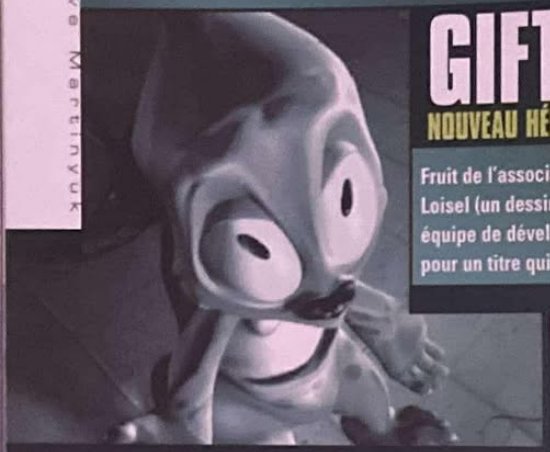
en vente chez votre marchand de journaux

GENRE : Plate-forme ÉDITEUR : Cryo DÉVELOPPEUR : Eko (France) DISPONIBLE : en juin 2001 SITE INTERNET : www.gift.cryogame.com (en français)

GIFT

NOUVEAU HÉROS MADE IN CRYO

Fruit de l'association de Philippe Ulrich (qu'on ne présente plus) et de Régis Loisel (un dessinateur talentueux), Gift a été ensuite réalisé par une jeune équipe de développement française. Une véritable réunion de talents, donc, pour un titre qui ne se laisse pas facilement apprivoiser…



NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Anglais
CHIFFRE-CLÉ : 11 niveaux
PARTICULARITÉ : Obligation de refaire certains niveaux pour vraiment terminer le jeu

Vous pouvez récupérer des dizaines de vies à cet endroit (niveau 2).

J'avoue avoir eu un peu de mal, au début, avec Gift. D'apparence colorée et presque naïve, ce jeu ne me paraissait pas être de ceux qui vous tiennent tête avec obstination des heures durant, jusqu'à vous rendre fou de rage. Et pourtant… Sous ses dehors un peu enfantins, Gift cache un jeu de plate-forme mâtiné de réflexion assez retors. Le scénario du jeu met en scène des personnages définitivement atypiques, et l'un d'entre eux, désigné volontaire, doit aller délivrer une belle princesse du nom de Lolita Globo. Cette dernière n'attend, en effet, que son prince charmant, un baiser et la réunion de sept nains de jardin (la princesse est un mélange curieux de Blanche-Neige et de Belle au bois dormant), pour se réveiller et être conquise. Conscient de son physique pas tout à fait avantageux, Gift, le héros de notre histoire, s'empresse de partir à l'aventure, manifestement confiant en ses capacités. Il ne sait pas encore à quoi il va se frotter…

Atypique et intéressant

Gift est un personnage mignon et un peu maladroit qui ressemble, selon moi, à un petit démon en pyjama. Armé d'une espèce de bâton magique, Gift peut faire face à de nombreuses situations et aura besoin de faire fonctionner ses méninges pour se tirer des multiples traquenards disposés sur sa route. Ce qu'il faut avant tout savoir et conserver à l'esprit, c'est que Gift joue constamment avec le concept d'ombre et de lumière, et que ce n'est pas gratuit. Ainsi, vous pouvez immobiliser un ennemi en tirant sur son ombre (hé oui) et aller affronter des adversaires très particuliers dans le jeu : des petites ombres de couleur blanche (les Claires) et des petites ombres de couleur noire (les Sombres). Les Sombres ont peur de l'obscurité. Les Claires, elles, s'évanouissent lorsqu'elles sont exposées à la lumière. Vous débarrasser de ces ennemis hors du commun peut paraître évident parfois (ex. : pousser un bloc et, avec l'ombre de ce bloc, tuer des Sombres), mais il faut aussi, de temps en temps, s'attaquer à des puzzles bien plus difficiles. Les Sombres et les Claires ne sont pas les seuls adversaires à vous compliquer la vie, bien évidemment. Il y a aussi des petits ennemis ultra-stressants qui vous sautent dessus dès qu'ils vous voient, d'autres plus gros et plus dangereux (le Gardien fait les cent pas avec son épée, le Cyclope balaye devant lui de son regard meurtrier…), tout cela sans oublier, bien sûr, les niveaux diaboliquement pensés, avec leurs murs qui vous écrasent ou leurs plates-formes invisibles qui, si vous les ratez, vous font tomber dans des abîmes sans fond ou dans une mer de lave. Rester vivant est un sport qui réclame ici une acuité extrême, et vous n'aurez de cesse, comme moi, dans un premier temps, de mourir et de maudire ce jeu . Mais si Gift énerve et ne laisse guère le droit à l'erreur, il est également possible d'y accumuler les vies sans trop de difficulté, ce qui contrebalance le côté irritant de l'expérience. L'astuce ultime consiste à se rendre dans le deuxième niveau et à aller chercher la goutte de vie en suspension dans les airs (on la fixe en tirant sur son ombre grâce au pistolet-ombre que l'on récupère juste avant). Sitôt récupérée, elle réapparaît et on peut cumuler les vies à loisir (je me suis personnellement arrêté à 42). Ce truc n'est pas un bug : c'est une volonté délibérée de l'équipe de développement qui, Dieu merci, sait ménager un minimum ses joueurs…

Les créateurs : Eko est une société française de développement de jeux vidéo créée en janvier 1999. Les sept salariés qui la composent ont travaillé sur des projets tels que Rayman, Pod ou Ronaldo V Football.

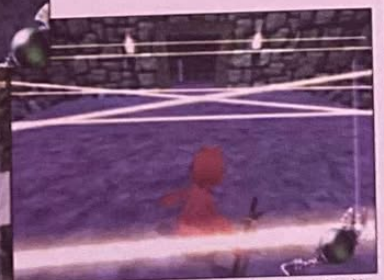
Cette petite bestiole détourne l'attention du gardien, le temps de passer.

Jetez un coup d'œil sur le dessin au fond pour franchir ce passage.

Votre bâton vous permet de faire des sauts très impressionnants.

Un titre qui éprouvera les nerfs les plus solides !

Les combats sont sommaires, certes, mais ce n'est pas là l'intérêt du jeu.



En faisant très attention, il est possible de franchir ces rayons laser.

Les pouvoirs du bâton

Le bâton que tient Gift lui sert à frapper sur ses ennemis, certes, mais peut aussi lui être utile autrement. Les bornes en forme de cristaux que vous croisez peuvent, en effet, vous octroyer certains pouvoirs spéciaux : le cristal jaune vous éclaire (et permet de tuer les Claires), le cristal rose vous entoure d'ombre (pour faire disparaître les Sombres), le cristal bleu vous offre le pouvoir de glace (pour refroidir des objets, ou bien geler l'eau), le cristal blanc celui de l'ombre (pour attaquer l'ombre de vos adversaires, si, si !) et, enfin, le cristal rouge vous permet de déposer des traces de poudre, que vous pouvez ensuite enflammer de différentes façons. Tout cela autorise des casse-tête de première force et vous oblige à tourner dans tous les sens à l'intérieur d'un niveau avant de comprendre comment il « fonctionne » et ce qu'il faut y faire pour désamorcer tous les pièges. C'est cet aspect intelligent du jeu qui rend Gift intéressant et invite le joueur clément à pardonner ses petites erreurs de jeunesse. Car on sent ici une véritable envie de bien faire. Le moteur 3D est plutôt innovant, les puzzles intelligents, le concept du jeu original… Impossible de ne pas trouver à ce jeu quelques qualités. À côté de cela, les angles de caméra sont parfois trompeurs, les distances pas toujours faciles à évaluer (c'est d'ailleurs pour cette raison qu'une petite croix s'affiche sur le sol lorsque Gift saute en l'air) et on meurt souvent très bêtement : quand on tombe de trop haut on perd de l'énergie ; lorsqu'on saute sur une plate-forme, on est presque obligé de toucher l'adversaire qui s'y trouve…. C'est parfois très frustrant. Vous récupérez des pouvoirs de façon progressive et devez parfois revenir en arrière, pour terminer complètement certains niveaux et les nettoyer de tous les bonus qui s'y trouvent. C'est une façon de rallonger un peu la durée de vie de Gift, autrement un peu courte. Un jeu de plate-forme au capital sympathie certain et aux challenges relevés, voilà comment l'on pourrait définir Gift. Reste à voir si vous aurez la motivation suffisante et les nerfs assez solides pour vous y attaquer…

Cactus : le moteur 3D

Le moteur 3D d'Eko possède un nom qui ne manque pas de piquant : Cactus (je sors, elle était facile). Ce dernier propose plusieurs effets graphiques. Le plus marquant est la gestion des ombres et des éclairages en temps réel (utilisé à outrance dans Gift). Il présente également un rendu environnemental pour simuler les surfaces réfléchissantes, et un module dynamique pour gérer les objets physiques. Sans oublier la gestion des systèmes de particules et celle des étendues liquides. Bref, Eko, jeune société française, est assez fière de son moteur 3D qui ne gère pas, on le voit, uniquement l'aspect graphique du jeu.

L'ombre du bloc vous protège des bombes

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	8/10
INTÉRÊT	**6/10**

- ⊕ Un jeu de plate-forme « intelligent »
- ⊕ Ombres et lumières bien gérées
- ⊕ Pouvoirs du bâton originaux
- ⊖ Une erreur : une vie en moins
- ⊖ De petits défauts (jouabilité hasardeuse, angles de caméra trompeurs…)
- ⊖ Un peu court (mais difficile !)

Pour quel public ?
Seuls les joueurs motivés et admirablement patients peuvent s'attaquer à Gift. Il faut en tout cas absolument aimer la plate-forme et les prises de tête…

Dans le même genre
Rayman 2 (PSone et PS2)

par Julien Chièze

GENRE : Survival-horror ÉDITEUR : Sony C.E.I.
SITE INTERNET : www.playstation.fnc.fr

DÉVELOPPEUR : DeepSpace (Japon) DISPONIBLE le 6 juin 2001

EXTERMINATION

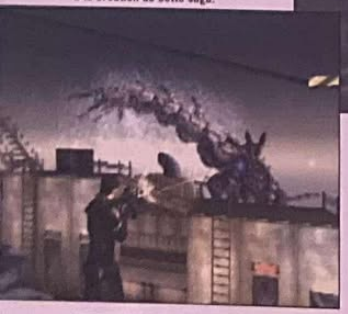
PREMIERS FRISSONS...

Alors que les mois se succèdent, l'excitation initiale finirait presque par s'estomper tant les joueurs attendent toujours les premiers frissons made in PlayStation 2 ! Pourtant, dans l'ombre des futurs chefs-d'œuvre, Metal Gear Solid 2 ou Devil May Cry, Sony tire sa première salve. Extermination ou l'art de faire monter la pression...

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 24 décembre 2005, début de l'aventure
PARTICULARITÉ : La bonne interaction avec les décors, grâce à la palette de mouvements du héros.

Alone in the Dark. Resident Evil. Silent Hill. D'un côté le précurseur, au centre le mythe et, à l'extrémité, la nouvelle voie où l'horreur se dévoile dans son acceptation la plus crue. Quoi qu'il en soit, dans le petit univers du jeu d'action horrifique (employez plutôt le terme de « survival-horror », ça fait tout de suite bien plus classe), les productions se suivent à un rythme d'enfer, tandis que les légendes se comptent sur le doigt d'une main à trois doigts. Aujourd'hui, alors que la PlayStation 2 commence timidement à nous dévoiler ses premiers atours « nouvelle génération », Extermination débarque avec fracas. Vulgaire étoile filante ou nouveau visage du frisson ludique, la question brûle les lèvres. Un seul moyen d'être fixé, insérer le DVD (eh oui !) et, là, bienvenue dans le royaume des premières minutes sous forme d'avalanche de clichés. Base isolée, stop, incidents inexplicables, stop, histoire de virus inconnu, stop, équipe décimée, stop, besoin de Marines surarmés qui vont sauver notre pauvre humanité, stop... Rageant de s'apercevoir à quel point les scénaristes d'Extermination se sont contentés de juxtaposer quelques poncifs de films et jeux d'action. Vous retrouverez donc les traditionnels passages héroïques, les personnages troubles qui sentent la traîtrise à 10 kilomètres, sans parler des traditionnels boss polymorphes. Que du classique. Mais faut-il pour autant condamner sans autre forme de procès cette création développée par d'anciens de Resident Evil premier du nom ? Cela va peut-être vous paraître étonnant, mais, a priori, à la fin de cet article, votre réponse devrait plutôt être : « non »... ou sinon il y aurait comme un problème de compréhension.

S'il s'illustre par son classicisme, le scénario d'Extermination ménage tout de même quelques moments forts.



De nombreuses créatures semblent directement inspirées du bestiaire de Resident Evil... Normal, certains programmeurs ont participé à la création de cette saga.

Ballotté par les bourrasques de neige, il vous faudra trouver une tenue adéquate pour ne pas mourir de froid.

Un cocktail classico-innovant

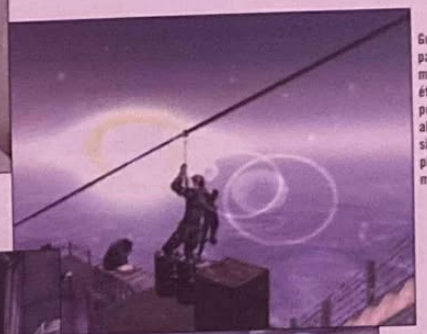
Le scénario d'Extermination a beau afficher un lamentable classicisme, l'aventure à proprement parler réserve néanmoins de nombreuses surprises ludiques. Partons d'un simple constat. Jusqu'à présent, dans la plupart des survival-horror, le joueur se contentait finalement d'avancer, de tirer sur des créatures démoniaques, de trouver des objets scintillants et de frissonner toutes les 10 minutes (si tant est que le jeu soit bon !). Eh bien, pour la première fois dans ce type de production, les développeurs d'Extermination ont, semble-t-il, compris que l'interaction avec les décors pouvait apporter une dimension supplémentaire à l'action. Une intéressante idée qui a de plus le mérite d'être plutôt bien traitée ici. Ainsi, vous découvrirez que notre héros bien charismatique, Dennis Riley, dispose d'une palette de mouvements particulièrement étendue pour se mouvoir dans son univers 3D. Outre le tir à l'aide de son fusil d'assaut évolutif SPR4 et l'utilisation de son couteau de survie pour crocheter des serrures ou éventrer des sacs, Dennis peut grimper sur n'importe quel élément du décor, effectuer des figures artistiques comme le roulé-boulé pour éviter un monstre ou récupérer une chute, s'agripper à des parois, longer doucement des corniches (la sensibilité analogique des touches du Dual Shock 2 est enfin réellement prise en compte !), voire se suspendre à des rambardes puis s'y accrocher grâce à un harnais, avant d'ouvrir tranquillement le feu sur ses ennemis en contrebas. Sans parler des mini-téléphériques, des tourelles de tir, etc. Pas de doute, vous ressentirez vite une bien agréable sensation de liberté. Alors certes, il s'agit toujours d'évoluer dans des zones bien délimitées, avec des objectifs bien fixés, mais la manière de parvenir à vos fins s'enrichit de quelques subtilités et surtout vous offre souvent le choix. Pour tout vous dire, certains passages lorgneraient presque du côté du jeu de plate-forme. Idéal pour soigner l'implication du joueur et le dynamisme de l'ensemble.

À la recherche du second souffle...

Tout au long de la première heure de jeu, l'atmosphère ne cesse de se faire plus oppressante. La tension monte crescendo, laissant alors le joueur tutoyer un plaisir ludique qui fuyait la PlayStation 2 depuis quelques mois. Blaster sauvagement des hordes d'aliens vicieux reste un plaisir aussi simple qu'efficace. Pourtant, avec le recul, vers le milieu de l'aventure, l'action ne parvient pas à définitivement basculer vers de nouveaux sommets d'intensité. Les actions finissent par se mécaniser et la recherche étant assez limitée (on regrettera l'absence de « vraies » énigmes), votre progression ne devrait donc pas se faire trop heurtée. Un sincère manque de rebondissements ou de passages vraiment inoubliables prouve que le rythme aurait pu être meilleur. Surtout que vous remarquerez assez rapidement qu'il est préférable d'esquiver les créatures qui déambulent nonchalamment dans les couloirs, plutôt que d'oser l'altercation frontale. À cela plusieurs raisons. Primo, vous économiserez de précieuses munitions (cette denrée s'avérant plutôt rare, ce qui est bien vu pour décupler le stress !). Deuxio, courir est peut-être lâche, mais reste souvent très (trop ?) efficace dans Extermination, alors pourquoi s'en priver ? Tertio, tuer un monstre n'apporte pas de points d'expérience, n'offre aucun bonus et, contrairement au futur Devil May Cry, n'est même pas particulièrement jouissif, donc à quoi bon se prendre la tête ? Eh bien probablement car, nouvelle surprise, le système d'armement axé autour de votre fusil évolutif a été fort bien pensé. Ainsi, vous ne cesserez de trouver différentes pièces vous permettant de changer l'aspect (lampe torche, viseur laser, etc.), ainsi que l'utilité de votre arme successivement fusil à pompe, lance-grenades, lance-flammes... Extermination s'illustre donc comme la rencontre de différents courants d'idées, certaines cruellement classiques, d'autres, heureusement, agréablement novatrices. Alors même si elle manque un peu de percussion et d'originalité pour la rendre vraiment inoubliable, cette aventure aura au moins le mérite de vous faire vivre quelques appréciables moments forts. Il s'agit clairement d'une mise en bouche en attendant un futur Resident Evil 128 bits, mais qui n'a jamais craqué sur les petits fours ?

Comme dans tout survival-horror qui se respecte, cette femme restera longtemps énigmatique.

Intéressant, Extermination pèche néanmoins par un confondant manque d'originalité



Grâce à sa palette de mouvements étendue, Dennis pourra souvent aborder les situations de plusieurs manières.

Dans ces sombres couloirs infestés par le virus, votre torche sera nécessaire pour vous frayer un passage.

Certaines confrontations particulièrement périlleuses vous obligeront à prendre vos distances.

Un bel effort...

Pas la peine de se prendre pour le sieur Rabanne, pour se rendre compte que la PlayStation 2 n'a pas été poussée dans ses derniers retranchements, techniquement parlant. Certes, la réalisation graphique ne fait pas peine à voir, loin de là même, cependant, les environnements traversés ont tendance à ne pas trop se renouveler (des couleurs gris, des couleurs verdâtres, et encore des couleurs), et mises à part les excellentes phases d'extérieur avec les superbes bourrasques de neige, aucun effet spécial ne vous surprendra. Ridicule par exemple de constater que la gestion de votre lampe torche s'avère moins réaliste que dans Silent Hill sur PSone ! Argh ! En revanche, avouons que la modélisation des différents protagonistes s'avère particulièrement réussie. À commencer par Dennis Riley doté d'une belle gueule de héros qui n'en veut et d'une carrure tout ce qu'il y a de plus athlétique. Les cut-scenes bien dynamiques avec effets de blur à gogo agrémentant aussi avec percussion les temps forts de l'aventure.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ La palette de mouvements du héros
⊕ La gestion de son fusil up-gradable
⊖ Le scénario sans surprise
⊖ L'aventure a du mal à décoller

Pour quel public ?
Pour ceux qui n'en pouvaient plus d'attendre en vain une aventure bien musclée sauce PS2.

Dans le même genre
La série des Resident Evil (PSone)

Les créateurs : Jeune et insouciante société, DeepSpace n'en est pas moins composée de vieux routards. Ainsi, parmi les programmeurs d'Extermination, certains avaient déjà laissé leurs empreintes sur Resident Evil premier du nom, ainsi que l'ancestral Ghouls n' Ghost. La classe quand même...

GENRE : RPG tactique ÉDITEUR : Konami DÉVELOPPEUR : KCET (Japon)
SITE INTERNET : www.kcestudios.com/rred (en japonais)

DISPONIBLE le 1er juin

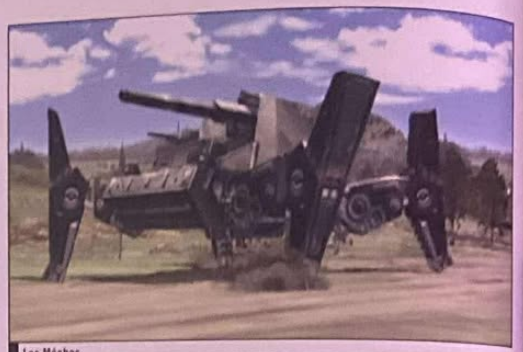
RING OF RED

LOURDS MÉCHAS ET STRATÉGIE

Le RPG tactique est presque passé en désuétude sur consoles, et on ne rencontre que rarement des softs de ce genre. Lorsqu'on a l'opportunité de pouvoir s'essayer à un pareil titre, il ne faut en aucun cas laisser passer sa chance. Les fans du genre, en tout cas, ne se le pardonneraient pas…

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRES-CLÉS : 4 types de Méchas, 6 classes de soldats.
PARTICULARITÉ : -

Le scénario et l'histoire de Ring of Red sont, à la base, assez intéressants. L'action se situe en 1964, dans un monde pas très éloigné du nôtre mais dans lequel le Japon, après la Seconde Guerre mondiale, s'est retrouvé divisé en deux : d'une part le Japon du Nord (communiste) et d'autre part le Japon du Sud (démocratique). C'est en quelque sorte un nouvel aspect de la guerre froide, le Japon remplaçant l'Allemagne divisée… Sorti de toutes ces considérations politico-géographiques développées à chaque chapitre, Ring of Red vous invite à participer à des combats mettant en scène des armes peu conventionnelles puisqu'il s'agit de robots énormes sobrement appelés AFW (pour « Armored Fighting Walker »). Vous incarnez un jeune pilote affilié à l'armée du Sud et devez tout faire pour récupérer un prototype de Mécha volé par un soldat du Nord. En avançant dans le jeu, se joignent à vous de nouveaux compagnons de route. Chacun d'eux pilote un type d'AFW bien précis. Il en existe quatre : l'anti-AFW (fait pour le corps à corps), l'AFW léger (faible puissance de feu, mais très mobile), l'AFW standard (c'est le type de Mécha que le héros pilote) et enfin l'AFW à quatre pieds (le plus puissant de tous… et également le plus lent). À chaque mission correspond un objectif bien précis (atteindre une base, détruire tous les ennemis…), avec des conditions à remplir. En général, il s'agit d'un temps limité à ne pas dépasser et, bien évidemment, d'éviter que l'AFW du héros ne succombe aux assauts ennemis. À première vue, Ring of Red propose des affrontements basiques, où deux Méchas s'affrontent en se tirant sans arrêt dessus. Dans les faits, c'est beaucoup plus subtil car, en plus des qualités intrinsèques de chaque type d'AFW, chaque pilote possède des capacités spéciales (au nom assez révélateur, comme Quick Fire, Rapid Punch ou encore Emergency Load) dont il faut évidemment



Les Méchas sont modélisés avec talent. Admirez le résultat…

Trip Star Wars, avec le fil métallique qui entoure les jambes.

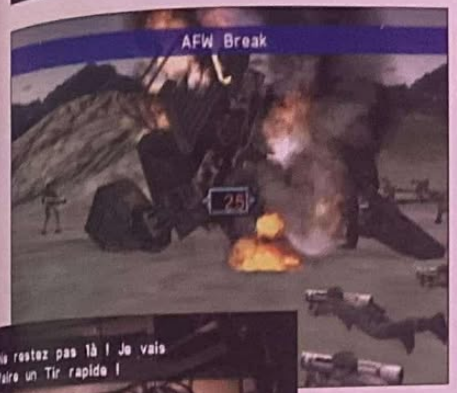
Une drogue dure pour les fans de RPG tactique !

Nous sommes l'escadron Appris. Kitamura. Nos compétences sont E. Wire Repair Illum S.

Sur la carte de jeu tactique, vous pouvez découvrir de nouvelles unités.

Le Quick Repair est une option bien utile lorsque votre Mécha est agressé.

Les créateurs : Le studio de développement tokyoïte de Konami, KCET, reste le fer de lance créatif de la société. On attend évidemment avec impatience son Metal Gear Solid 2…



L'AFW détruit tombe lourdement au sol, dans un grand fracas métallique.

Utilisez votre capacité spéciale dans les moments opportuns. Pour porter un coup fatal, par exemple…

Vous aurez rarement l'occasion de pouvoir attendre assez pour effectuer un tir aussi précis.

tenir compte. Et puis il y a les soldats qui vous accompagnent et qui comptent parfois pour moitié lorsqu'un combat intelligent est mené…

Engagez-vous, rengagez-vous qu'ils disaient…

Les soldats constituent le noyau tactique de Ring of Red, et ont une extrême importance. Ils sont divisés en six classes, possédant des capacités particulières bien précises (lancer de grenades, tir de fusées éclairantes, pose de mines… La liste est longue.). La gestion des soldats est assez fine puisqu'il faut tenir compte non seulement de la position de votre AFW par rapport à l'ennemi (du corps à corps à la position éloignée) mais également décider de mettre vos soldats en première ligne (ils utilisent leurs capacités spéciales et touchent plus facilement leur cible) ou bien en retrait (où ils sont bien protégés mais n'agissent plus guère). Vous pouvez être accompagné de trois équipes de soldats : deux restent à terre, et la dernière fait office d'équipage et monte sur votre AFW. Selon les capacités du bataillon, il vous faut décider soigneusement de la disposition de vos soldats. Certains sont bons en première ligne, d'autres en retrait, et d'autres encore possèdent des capacités de Crew (équipage) spéciales. Quelques rares soldats cumulent ces trois qualités, il faut alors en prendre le plus grand soin. Tout cela vous paraît peut-être un peu confus mais je vous rassure : c'est normal. J'ai mis quelques heures à comprendre parfaitement l'interface de Ring of Red. Ensuite, c'est le bonheur stratégique ludique à l'état pur… J'allais oublier : pendant les missions, vous pouvez récupérer de nouveaux soldats sur la carte de jeu. Ils se trouvent dans certaines villes et n'attendent que votre arrivée pour se joindre à vous. L'ennemi, néanmoins, n'attend aussi que cela pour découvrir ses Méchas embusqués, faites donc attention…

Soldats et spécialités

DIVISION INFANTERIE : cette division est excellente, lorsqu'il s'agit d'abattre les soldats ennemis, puisqu'elle est équipée de fusils. En revanche, les soldats d'infanterie ne sont guère efficaces face aux AFW. Leurs capacités spéciales (focus, coopération, tir rapide…) servent à anéantir des rangs entiers de soldats.

DIVISION TIREUR : les tireurs sont les soldats les plus lourdement armés, qui s'attaquent sans complexe aux AFW ennemis, avec des roquettes ou des missiles téléguidés. En revanche, ils sont inefficaces face aux autres soldats, méfiez-vous donc tout particulièrement de l'infanterie ennemie…

DIVISION RECONNAISSANCE : les éclaireurs et les snipeurs font partie de cette division d'élite. Ils sont particulièrement redoutables au corps à corps. Les snipeurs ont l'avantage de pouvoir toucher des soldats ennemis en arrière garde.

DIVISION APPROVISIONNEMENT (SUPPLY) : les soldats de cette division sont en général les meilleurs membres d'équipage. Sur le terrain, ils peuvent se battre contre des soldats ennemis ou un AFW. Ce sont les rois pour installer des mines et faucher les Méchas ennemis.

DIVISION MÉCANIQUE : les mécaniciens prennent soin de votre AFW et sont capables de le réparer rapidement dans les moments difficiles (lorsque l'arme ou les jambes de votre AFW sont abîmées). Ce sont également eux qui peuvent utiliser l'option « Cleanup » et déterrer les mines déposées par l'ennemi.

DIVISION MÉDICALE : les Medics possèdent des capacités défensives appréciables. Utilisant des écrans de fumée ou des flashs aveuglants, ils sont assez fourbes pour désorienter l'adversaire. On appréciera tout particulièrement leur capacité Hyper-morale (augmente la défense des soldats) et leur très grande faculté de récupération, après un dur combat.

C'est fin, très fin…

Ring of Red paraît à la fois étrangement simple et en même temps assez pointu et compliqué. Simple car, dans les faits, il n'est pas très difficile de lancer un combat et de s'entourer de soldats. Compliqué parce qu'il ne suffit pas d'engager un combat pour le remporter… Il faut tenir compte de multiples paramètres qui ne sautent pas forcément aux yeux : la nature du terrain (vitesse de déplacement, avantage de la position), le moment propice pour le combat (de nuit, il est conseillé d'utiliser des tirs lumineux), la complexité de telle ou telle action (vos AFW n'agissent pas nécessairement toujours dans le même ordre : selon l'action entreprise, leur tour peut être plus ou moins long), la gestion des soldats (primordiale), l'utilisation parcimonieuse de vos capacités spéciales… Tout cela rend Ring of Red diablement pointu et excessivement prenant, pour peu que l'on s'investisse vraiment dans le jeu. Aux yeux du néophyte, RoR pourra paraître répétitif donnant l'impression qu'on y fait toujours un peu la même chose. C'est vrai, mais ce qui intéresse le fin tacticien, c'est de prendre l'avantage sur l'ennemi en étant capable de tenir compte de tous les paramètres. En exigeant le meilleur de ses troupes, il peut réussir à tirer son épingle du jeu de la plus subtile des manières. Ce n'est évidemment pas un exercice affectionné par tout le monde et on ne peut pas en vouloir à ceux que l'action « pensée » et non immédiate rebute. Pour ma part, j'avoue être un grand fan de ce genre de jeux. J'espère ne pas être le seul…

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	8/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ Méchas superbement modélisés
⊕ Gestion des soldats intelligente
⊕ Combats intéressants
⊖ Ensemble un peu limité, au niveau technique
⊖ Répétitif, à la longue

Pour quel public ?
Ceux qui apprécient les combats de Méchas saupoudrés d'un soupçon bienveno de stratégie passeront d'inoubliables heures sur ce jeu.

Dans le même genre
Kessen

GENRE : Baston/cinématique **ÉDITEUR** : Sony C.E **DÉVELOPPEUR** : Squaresoft (Japon) **DISPONIBLE** en juin 2001
SITE INTERNET : www.squaresoft.com (en anglais)

Qui sème le vent récolte la tempête. Square a surévalué son petit dernier et rencontre maintenant toute notre incompréhension. Car, en nous promettant la Lune, il n'a fait que renforcer notre impression de désillusion. Vous l'aurez compris, The Bouncer n'atteindra pas des sommets himalayens…

THE BOUNCER

L'ÉVÉNEMENT-DÉCEPTION DU MOIS

La modélisation des persos est complexe. Dommage qu'il y ait un insipide effet de flou !

Cette phase vous propose de sortir d'une pièce avant que les sas ne se referment.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 3 modes de jeu
PARTICULARITÉ : De très longues cinématiques !

Squaresoft (le créateur de la série des Final Fantasy !) a bien fait monter la sauce jusqu'à la sortie de son « titre-messie » : The Bouncer. En effet, le développeur nippon nous a certifié, par ses nombreuses déclarations, qu'il allait nous offrir un degré d'expérience encore jamais atteint pour un soft de baston multijoueur. À la suite de ces assurances, l'ensemble de la presse spécialisée s'est donc logiquement enflammée en prophétisant un destin exceptionnel à The Bouncer. Bien plus tard, par une après-midi pluvieuse, est arrivé le jeu tant attendu au sein de notre rédaction. L'ironie du sort a voulu que les circonstances météos médiocres du moment aient contribué à un effet Chateaubriand dramatique sur la gravité de la situation. Car, au bout de dix minutes de pratique, il semblait déjà plus qu'évident que le titre ne tiendrait pas ses promesses. D'ailleurs, même après avoir terminé The Bouncer, au bout de quelques heures, on continue à rester sur cette première impression négative. Comme quoi, le dicton qui dit que la première impression est toujours la bonne est peut-être vrai.

Un concept pas si révolutionnaire

Pour l'option la plus intéressante, c'est-à-dire le mode Story, The Bouncer alterne des phases de combats de rue, à la Fighting Force (sur PSone), et des séquences cinématiques qui vous détaillent longuement la trame scénaristique du jeu. Avant chaque séance de « molestage », l'interface vous propose de sélectionner le héros que vous désirez incarner pour l'occasion. Il en existe trois : Sion, Volt et Kou. Bien entendu, on retrouve l'éternelle balance de puissance entre les différents personnages, qui vous confère une prise en main diversifiée avec : le petit gars rapide, le catcheur puissant mais lent, et la configuration intermédiaire. Autrement dit, après chaque joute, vous gagnez des points d'expériences que vous pouvez dispatcher à votre guise dans les caractéristiques (vie, puissance et parade) de vos protagonistes. Par choix stratégique, il est préférable d'économiser vos points pour acquérir de nouvelles attaques onéreuses, mais qui s'avéreront utiles pour la suite des événements. Ces coups inédits se déclencheront en maintenant enfoncé le bouton L1 combiné aux autres touches principales du paddle.

Un scénario basique

Pour sortir du lot, s'il y a bien un scénario à ne pas reproduire dans le jeu vidéo, c'est le coup de la jeune fille qui se fait enlever et que vous devez délivrer. Squaresoft, qui nous avait habitués par le passé à des histoires bien plus chiadées dans ses softs d'aventure, est pourtant tombé dans le piège du stéréotype, en utilisant ce schéma fort basique comme toile d'intrigue pour TB. Bref, nos trois compères inséparables se donnent rendez-vous dans leur bar fétiche et attendent leur copine Dominique. Quand surgissent subitement des cyber-ninjas du pauvre, qui décident de la ravir pour des raisons mystérieuses. Pas captivant pour deux sous, le récit vous dévoilera par la suite un « méchant » ni charismatique, ni convaincant, qui a été traumatisé dans sa jeunesse par le décès de sa sœur. Difficile de taper plus haut dans les clichés faussement tirés à quatre épingles. Sinon, il est aussi regrettable que l'histoire ne connaisse aucune modulation scénaristique d'après vos actions dans les phases de combat. Effectivement, le récit se déroule de façon linéaire et n'adopte qu'un nouveau point de vue narratif selon le personnage que vous décidez d'incarner. De ce fait, n'espérez aucune fin alternative de derrière les fagots !

Trop de points négatifs

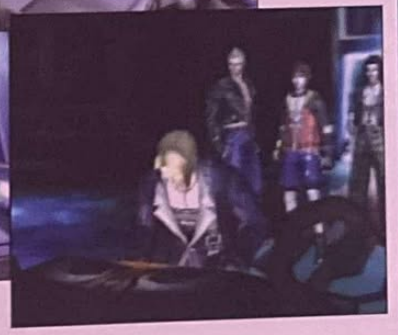
Squaresoft, qui voulait nous pondre un jeu de « combats de rue » original, n'a réussi qu'à s'embourber dans ses désirs créatifs farfelus. Est-ce le produit de la pression ou bien le sort funeste de la contre-performance ? L'énigme restera entière. Mais une chose est certaine : la liste des reproches est longue. On commence par le mode principal : le Story. Il est impossible de jouer à plusieurs à cette option qui ne s'exerce qu'en solo. Pourtant, l'argument de poids de Squaresoft était de nous servir un titre multijoueur d'exception. Oui, il existe deux autres modes fantoches (Versus et Survival), qui autorisent cette fonction, mais ils jouissent d'une pauvreté de prise en main affligeante. C'est comme si vous faisiez une partie de Tekken avec les quelques coups d'un Fighting Force. C'est vain et rapidement pathétique. Le second point déterminant qui réduit à néant l'intérêt du soft réside dans la conversion en 50 Hz du titre. Pragmatiquement, cela ralentit sensiblement les animations des combattants, qui donnent désormais l'impression de se battre sous l'influence d'une inertie spatiale. La sensation se révèle juste horripilante ! De plus, le titre se termine assez rapidement, dès lors que l'on réussit à trouver l'attaque la plus efficace, (essayez le coup de pied remontant de Sion !) pour chaque perso. Ajoutez à cela des temps de chargements très fréquents, une interactivité limitée et une réalisation technique qui utilise l'effet de flou à outrance… et vous obtenez l'une des plus grandes déceptions de ces derniers temps sur PS2. Une expérience conceptuelle qu'on ne souhaite pas à Square de renouveler de sitôt.

Les créateurs : Squaresoft est une compagnie nippone fondée en 1986 connue pour sa saga des Final Fantasy. Pour l'anecdote, sachez qu'elle a réussi à vendre 6, 57 millions de FFVII dans le monde !.

Les séquences de combat n'ont rien de particulièrement fabuleux.

Sur terre ou dans les airs, on peut se fritter partout !

Nos amis goûtent aux joies du pilotage en navette.



Devant sa console, Dauragon se prend pour J-M. Jarre.

Le passage des robots est le point le plus difficile du jeu.

Un gameplay répétitif, des animations lentes en 50 Hz, un intérêt de jeu « faiblissime »…

Deux modes Multijoueur

The Bouncer dispose, en plus de son mode Story en solitaire, de deux options supplémentaires qui se pratiquent, en revanche, jusqu'à quatre joueurs : le Survival et le Versus. Le premier vous propose d'affronter une série d'ennemis et d'en trucider un maximum avant de passer l'arme à gauche. Le second, quant à lui, vous présente de banales joutes en arènes à la manière d'un titre de baston à la Dead or Alive 2 ou Tekken. À la différence qu'ici, la prise en main ne vous permet pas de fines combinaisons puisque vous bénéficiez d'une panoplie de coups restreinte. Pas particulièrement enthousiasmant, on sent que ces deux modes n'ont pas été étudiés par les développeurs pour jouir d'une certaine profondeur de jeu. Travail bâclé ou manque d'imagination ? Là encore, mystère et boule de gomme.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**4/10**

⊕ Des textes en français
⊕ Une belle réalisation
⊖ La lenteur du 50 Hz !
⊖ Pas de multijoueur pour le mode Story

Pour quel public ?
Pour ceux qui font passer en priorité la qualité de la réalisation technique sur l'intérêt de jeu.

Dans le même genre
The Bouncer est le premier titre de ce style à proposer de la baston de rue mixée à de longues séquences cinématiques.

par Julien Chièze

GENRE : Simulation de rugby **ÉDITEUR** : Electronic Arts **DÉVELOPPEUR** : E.A. Sports (Angleterre) **DISPONIBLE** en juin 2001
SITE INTERNET : eahome.phosworks.se (en français)

RUGBY
IL N'Y A PAS QUE LE BALLON ROND DANS LA VIE

« Il fallait être Anglais pour inventer le rugby. Qui d'autre aurait pu penser à un ballon ovale ? » osait déclarer l'écrivain français Pierre Mac Orlan. Quelques années plus tard, tel l'écho, c'est à une équipe de développeurs anglais que la première simulation de « Rubby » sur PlayStation 2 doit sa paternité. Chronique d'un titre que Pierre Albaladejo ne reniera sûrement pas !

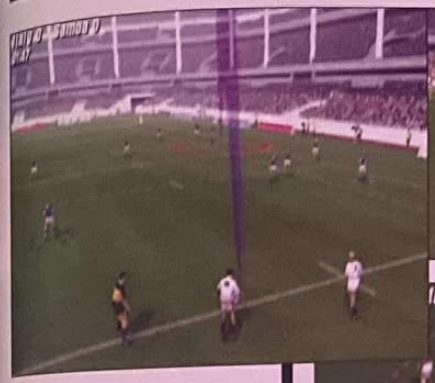
Rien ne sert de courir vite, si le porteur du ballon se trouve isolé. Pensez plutôt à bien déployer votre jeu sur les ailes.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Français
CHIFFRES-CLÉS : 20 équipes internationales, 600 joueurs, 23 stades.
PARTICULARITÉ : 1re simulation de rugby sur PS2.

Beau. Fascinant. Grisant. Euphorisant. Autant de qualitatifs permettant de mieux cerner l'enthousiasme qui entoure la notion de sport, véritable vivier du dépassement de soi, culte de la performance humaine. Football, basket-ball, tennis, Formule 1, athlétisme… autant de sports phare qui font vibrer les stades et permettent aussi aux joueurs de se défouler sur leur pad. Pas de doute, dans la grande farandole du divertissement, jeu vidéo et sport sont nés pour vivre liés. Fatalement, pas la peine de le masquer, à cet instant précis, là, maintenant, hop ! tout de suite, certains d'entre vous commencent à se poser quelques questions. La principale pouvant se résumer à : « Mais où ce fou veut-il en venir ? » Pas de panique, la réponse ne devrait pas trop tarder. Disons seulement que l'instant est unique. Pourquoi ? Tout simplement parce que l'apparition d'une simulation de rugby, j'ai bien dit : « rugueubiie », s'apparente à un véritable événement ! Un peu comme si un supporter de l'O.M. se mettait soudainement à crier avec conviction : « Paaaris est maaaagique ! » Et je sais de quoi je parle. Ainsi, hormis le très honorable Jonah Lomu Rugby de Codemasters sur PSone et le fantomatique Super League Championship Rugby Manager de Midas… rien, nada, que pouic. C'est donc, n'en doutons pas, dans un grand élan d'altruisme qu'Electronic Arts a souhaité combler ce vide, tout en espérant renflouer allégrement ses caisses. Une attention fort louable. Ainsi, même si Rugby ne s'avère pas irréprochable, les atouts de cette production atypique permettront probablement de combler les amateurs, ludiquement frustrés, de ballon ovale. Mais pour en savoir un peu plus, il faudra attendre le coup de sifflet final.

À l'heure du coup d'envoi

Contrairement à l'ensemble de la gamme sport estampillée Electronic Arts, pas de joli macaron 2002 pour Rugby. En effet, ce volet n'est autre que le premier d'une, a priori, longue saga. Et qui dit premier jet sous-entend nécessairement quelques tâtonnements. Ainsi, autant l'avouer, s'il contentera les fans, Rugby éprouvera plus de difficulté à captiver les néophytes. L'explication la plus évidente se résume à un concept limpide : la simulation pure et dure. En effet, alors qu'EA Sports nous a habitués à des titres résolument orientés arcade, Rugby prend le joueur à contre-pied, en proposant une lecture très stricte de ce sport. Impossible de lui en tenir rigueur, bien au contraire, mais force est de constater néanmoins que l'ensemble se révèle assez hermétique, voire austère pour un non-initié. En outre, contrairement au foot où les règles sont, somme toute, assez simples (faire avancer un ballon et tenter de secouer les filets adverses), le rugby s'illustre par sa richesse. Des techniques, il en existe par dizaine, sans parler des raffinements au niveau des règles. Un véritable casse-tête. On dénombrera ainsi plus d'une trentaine de paramètres de jeu à prendre en compte. Regroupement, mêlée, maul, drop, passe, feinte, chandelle… toutes les touches du Dual Shock 2 seront sollicitées, mémoire d'éléphant recommandée. Pourtant, avant même d'entrer dans le cœur du sujet, à savoir l'intérêt de cette simulation à proprement parler, avouons que le premier contact n'a rien de particulièrement convaincant. Sur le terrain, 30 joueurs modélisés à la serpe, taillés dans un roc polygonal brut. Un constat assez cinglant surtout lorsqu'on se permet de comparer cette production à son équivalent américain, j'ai nommé John Madden NFL 2001 du même éditeur. Quant aux stades, et surtout à l'ambiance, mouais, ce n'est pas vraiment l'euphorie non plus. Finalement, l'enveloppe graphique se révèle assez dépouillée avec un rendu des couleurs terne et délavé. Voilà, il fallait le souligner, même si, vous avez raison, l'essentiel est bien évidemment ailleurs.



Irréprochables, les animations contextuelles s'insèrent à merveille pour renforcer l'immersion.

Lors de ce type de regroupement, il est important de rapidement constituer un bloc, pour repousser le pak adverse.

Pas évident, au début, de remporter les mêlées d'une grande importance.

La fameuse troisième mi-temps

L'aspect simulation reste, quant à lui, inattaquable. Le déploiement du jeu s'effectue avec souplesse, et s'enferrer tête la première dans la défense adverse ne mènera qu'à une probable perte du ballon. C'est simple, si vous ne pensez pas à aérer votre jeu, à déployer des vagues d'attaques successives sur les ailes… n'espérez même pas franchir la ligne médiane. C'est un sport, mais aussi un art, je vous l'assure. Pas toujours évident, en effet, de transmettre le ballon avec précision, tant les joueurs s'agglutinent et se percutent avec force et vélocité. Et puis, rappelons que l'objet à la forme oblongue, fruit de toutes les convoitises, rebondit de manière, hum… disons « intéressante », et qu'il faudra souvent composer avec les caprices de ce satané ballon ! À ce titre, coup de chapeau tout particulier aux animations assez stupéfiantes de réalisme. On sent le poids de la charge lors des plaquages, les mains se nouent bien autour du corps des rugbymen, les joueurs se penchent réellement pour contenir les rebonds de la balle, bref, on s'y croirait. D'ailleurs, pour être tout à fait franc, si j'avoue avoir abordé ce travelling avec quelques réticences (mon cœur penche plus vers le foot, bah oui, c'est comme ça), au fil des parties, Rugby n'a eu de cesse de me charmer. Ainsi, en le comparant à tous les matchs « réels » qu'il me fut donner de voir, il est incontestable que cette simulation colle assez finement à la réalité. Dommage donc que les graphismes n'aient pas été plus soignés (il s'agit d'un simple portage de la version PC sortie il y a de cela quelques mois déjà), que l'ambiance générale n'ait pas bénéficié de plus de dynamisme et que la difficulté d'ensemble se révèle si relevée. Vous serez prévenu, il va falloir lutter car vos adversaires sont de véritables tueurs, maître dans l'art de la passe en or… alors qu'il vous faudra engloutir des heures d'entraînement avant de parvenir à planter votre premier essai. Complet et intéressant sur le plan simulation, Rugby possède donc de sérieux arguments pour convaincre. Reste à savoir à quel point vous appréciez le rugby et les commentaires de Daniel Herrero. Et là, tout de suite, je pense m'adresser à moins de 10 % de notre lectorat… mais qui sait ?

Classique, mais efficace

Faire du rugby pour le plaisir, c'est beau, mais pratiquer ce sport pour la gloire virtuelle, ça en jette tout de suite beaucoup plus. Pour cela, question modes de jeu, vous devriez être amplement servi. Aussi, outre l'indispensable mode Entraînement dans lequel vous engloutirez vos premières journées, trois compétitions vous seront offertes. Vous retrouverez alors un classique Championnat du monde, le fameux Tournoi des VI Nations (l'Italie ayant récemment rejoint la France, l'Angleterre, l'Irlande, l'Ecosse et le Pays de Galles), sans oublier le Tournoi des Tri Nations regroupant les meilleures équipes de l'hémisphère Sud à savoir la Nouvelle Zélande, l'Afrique du Sud et l'Australie, les champions du monde en titre (pour les adeptes du cocorico, sachez que la France est vice-championne du monde).

Un bel essai auquel il ne manque que la transformation

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	5/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**7/10**

⊕ La première simulation de rugby
⊕ Les animations très réalistes
⊖ La complexité d'ensemble
⊖ Une réalisation bien terne

Pour quel public ?
Impossible de se tromper. Vous aimez le rubgy : vous adorerez. Vous êtes mort de rire à la simple évocation du XV de France : passez votre chemin.

Dans le même genre
Jonah Lomu Rugby (PSone)

Les créateurs : Electronic Arts et le sport, une grande et lucrative histoire. La branche E.A. Sports reste d'ailleurs l'un des principaux poumons de la société américaine et bénéficie, à ce titre, d'une certaine liberté d'action. Bienvenue au royaume des FIFA, NHL, Madden, Tiger Woods et autres grosses licences…

GENRE : Action ÉDITEUR : 3DO DÉVELOPPEUR : 3DO (États-Unis) DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : www.3do.com/products/playstation/sarges_heroes2 (en anglais)

ARMY MEN : SARGE'S HEROES 2

DU PLASTIQUE VERT RECYCLÉ

Les Army Men ont toujours été des sous-G.I. Joe. D'un côté, on a une troupe de soldats d'élite qui sauvent le monde toutes les deux semaines, et de l'autre, des bouts de plastique qui tiennent debout grâce à un socle. Franchement, vous croyez vraiment qu'on peut faire la guerre dans ces conditions ?

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 16 niveaux
PARTICULARITÉ : Utilisation de la licence Army Men

Pour se faire plus discrets, les Army Men peuvent ramper.

Le snipe est esthétiquement impeccable. Dommage que le viseur se déplace aussi lentement.

On ne peut pas dire que sa manière de tenir le fusil soit très académique.

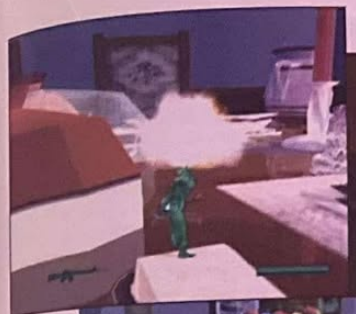
Dans le trou d'un donut, on peut trouver de la TNT. Quel monde étrange !

Les adaptations d'Army Men restent, pour moi et pour beaucoup de membres de la rédaction, un véritable mystère. Décliné sous tous les angles sur PSone, le résultat a toujours été… moyen, pour éviter d'être désagréable. Déjà qu'à la base, le concept n'est pas terrible, à force d'insister, la licence risque non pas de s'essouffler, mais carrément de s'asphyxier. Pourtant, 3DO continue d'exploiter l'image des bonshommes en plastique vert sur PS2. Avant toute chose, je tiens à préciser que je ne suis pas particulièrement anti-Army Men. La preuve, j'ai trouvé que leur performance dans les Toy Story était plus que honorable. Ils étaient drôles et apportaient une aide certaine à Woody et Buzz. À ce moment, ils avaient un vrai rôle dans la société du jouet.

Vert vs Beige

Dans cette nouvelle aventure, la guerre fait rage entre les Verts et les Beiges. Vous dirigez Sarge, un héros militaire, tout le long de ce jeu d'action à la troisième personne. Comme tout bon soldat qui se respecte, il dispose d'un arsenal conséquent d'une dizaine d'armes, allant du simple fusil d'assaut au mortier, ainsi que des options, comme l'invisibilité ou le blindage, qui parsèment les 16 niveaux. Pour ce qui est de la maniabilité, il n'y a rien de plus simple. Sarge peut s'accroupir, ramper, sauter, se déplacer latéralement… bref, exécuter tous les mouvements basiques indispensables à un G.I. En plus, un des boutons de la tranche permet de viser manuellement. En effet, si la visée est automatique, elle n'est pas forcément efficace (voire pas du tout, mais nous reviendrons sur cela en détail). Le déroulement d'une mission est basique. À chaque début, il y a une cinématique (de très bonne qualité), qui sert en quelque sorte de briefing et grâce à laquelle on vous attribue des objectifs. À partir de là, on atterrit sur le champ de bataille, afin de se lancer dans l'aventure. Une fois que tout est en ordre, c'est le retour à la base. Les consignes sont larges, elles peuvent aller de la défense à la récupération d'un allié capturé. Sur le chemin, il faudra faire face à des soldats, des snipeurs, des tanks, des hélicoptères ou des robots. Tout cela en miniature, bien entendu, puisqu'il ne faut pas oublier que l'on dirige des jouets d'à peine quelques centimètres de hauteur et que l'action se déroule dans des lieux tels qu'un lit, un billard ou encore un flipper.

Les créateurs : En plus d'enchaîner les jeux dédiés aux Army Men, 3DO vient de sortir Warriors of Might & Magic, un jeu que nous qualifierons de très dispensable.



3DO se fait de l'auto-pub. Ici, c'est pour Warriors of Might & Magic.

Le déplacement latéral est le meilleur moyen d'échapper aux tirs ennemis.

Indigne de la PS2 !

Comme je l'ai dit précédemment, la visée est un des nombreux problèmes. En effet, si elle est censée être automatique, on peut dire qu'elle est tout sauf efficace. Dès que l'on se trouve un peu éloigné, les balles se dispersent de tous les côtés avec un taux d'efficacité proche du néant. Pour que les tirs soient précis, il faut se rapprocher un maximum de la cible à tel point que cela semble illogique de se servir d'une arme à feu à cette distance. La visée manuelle a bien sûr son utilité, mais on met tellement de temps à la mettre en place que les ennemis ont tout loisir pour répliquer. On a beau essayer toutes les manières possibles, debout, accroupi, couché, il n'y a rien à faire, le tir est minable.

Par contre, les angles de caméra sont, la plupart du temps, corrects. À part quelques moments où l'on assiste à des tremblements parkinsoniens. Mais heureusement, cela ne dure que quelques secondes. Les animations des soldats ne sont pas terribles non plus, c'est hallucinant, mais on se croirait devant un titre PSone. Notamment lors des roulades sur les côtés lorsqu'on est accroupi, qui doivent être composées de trois étapes à tout casser. Quant à la fluidité, des ralentissements surviennent dès que le nombre d'ennemis à l'écran est un peu élevé ou que se produit une explosion un peu spectaculaire. Pourtant, on ne peut pas dire que les graphismes soient chargés de textures. En clair, si les tableaux sont effectivement très différents les uns des autres, la qualité graphique est largement en dessous de ce que l'on peut trouver sur PS2. Et au milieu de toute cette médiocrité, surgit l'I.A. des ennemis, qui est bien fichue. Ils savent battre en retraite, se coucher sur le sol pour être moins facile à atteindre, les snipeurs peuvent vous abattre à une distance vraiment lointaine. Bref, c'est au point. Hélas, on ne peut pas en dire autant de vos coéquipiers. Lorsqu'ils ont localisé un ennemi, ils tirent sans arrêt dans sa direction, et cela même s'il y a un mur entre eux. Pire ils feront feu sur votre personnage si vous vous trouvez sur leur chemin. Donc, inutile de compter sur eux. Malgré tout cela, le jeu est extrêmement facile. Une mission se termine en moyenne en 30 minutes grand maximum. En sachant qu'il n'y a que seize missions, le calcul est vite fait. Conclusion, une fois de plus, on se retrouve devant une aventure des Army Men sans intérêt ou presque. Le jeu est court, trop facile, les missions ne sont jamais très intéressantes et les problèmes liés aux tirs rendent le jeu trop énervant. En tout cas, pour ma part, c'est tout vu : je déserte !

Les réflexions sur le sol sont réussies.

Cet énième Army Men reste dans la lignée de ses prédécesseurs, à savoir médiocre

Prix : 369 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

DESIGN	4/10
TECHNIQUE	4/10
BANDE-SON	5/10
INTÉRÊT	3/10

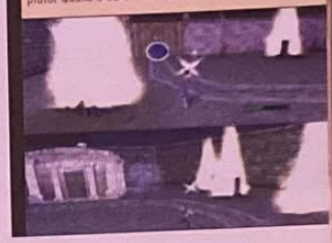
⊕ De jolis reflets sur le sol
⊕ Des Army Men encore plus « vert plastique »
⊖ Trop court
⊖ Trop ennuyeux
⊖ Trop moche

Pour quel public ?
Pour les fans des bonshommes verts qui n'ont pas peur de dépenser de l'argent.

Dans le même genre
Army Men : Sarge's Heroes 1 (PSone)

Le mode Multijoueur

Une fois de plus, un mode Multijoueur a été inclus pour augmenter la durée de vie du jeu. Jouable à 4 simultanément, il permet des affrontements dans des arènes créées spécialement pour la destruction massive. On peut y participer soit en équipe, soit chacun pour sa peau. Mais une fois de plus, on se retrouve confronté au même problème : la vue à la troisième personne ne se prête pas du tout au style. Finalement, on s'ennuie très rapidement. Si vous voulez vous entretuer efficacement, il n'y a pas dix mille solutions, utilisez plutôt Quake 3 ou Unreal Tournament.



GENRE : Shoot/plate-forme **ÉDITEUR :** Acclaim **DÉVELOPPEUR :** Bizarre Creations (Angleterre) **DÉJÀ DISPONIBLE**
SITE INTERNET : www.furfighters.com (en anglais)

FUR FIGHTERS : VIGGO'S REVENGE

LA FOURRURE EN FURIE

J'ai une vision philosophique de Fur Fighters. À mon avis, il s'agit de la revanche de l'espèce animale, tuée pour sa fourrure, sur les multinationales qui ignorent les interdictions de braconnage. Ou alors c'est juste un jeu vidéo sans prétention. C'est votre choix !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Difficile
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : Plus de 30 niveaux
PARTICULARITÉ : Jouable à 4 en écran splitté

On retrouve le classique passage à la Indiana Jones.

Les Furs manient les armes à feu comme des bêtes !

Si vous êtes un habitué des consoles, alors Fur Fighters ne vous est pas totalement inconnu. En effet, le titre est déjà sorti sur Dreamcast depuis près d'un an. Son apparition sur PlayStation 2 est donc relativement attendue au tournant par tous les intégristes de Sega. Bonne nouvelle, contrairement à d'autres titres qui se contentent d'adapter au pixel près la version concurrente ou, encore pire, de faire moins bien, Bizarre Creations a revu sa copie et lui a fait bénéficier de quelques améliorations. Par contre, ne vous attendez pas à une refonte complète. Les changements sont pour la plupart purement graphiques et ne concernent en rien le gameplay.

Présentation des Furs

Ce sont tout simplement d'adorables bestioles douées de parole qui vivent paisiblement dans un monde dénué d'humain. Nos cinq protagonistes coulent des jours heureux dans leur village en cultivant des fleurs et en chassant le lapin. Hélas, une fois de plus, la loi du maître Bouing, qui veut que toute période faste soit nécessairement suivie d'une situation de crise qui craint à mort, se confirme. Le dictateur Viggo revient à la charge et prend possession de l'univers des Furs. Au passage, il en profite pour s'emparer de certains membres du village, dont la totalité des progénitures. Ni une, ni deux, les guerriers de la fourrure décident de faire parler les colts et partent chasser le dictateur, en espérant récupérer tous les bambins. Le scénario du jeu est, comme vous pouvez le constater, digne d'un film de Steven Seagal. D'ailleurs, le concept n'est lui-même pas particulièrement novateur non plus. On dirige un des cinq animaux à tour de rôle. Grâce à des téléporteurs disséminés le long des niveaux, on jongle avec les personnages. L'intérêt vient du fait que chaque race a ses propres caractéristiques. Ainsi, Roofus le chien peut creuser certains sols, Juliette la chatte s'accroche aux murs, Bungalow le kangourou saute plus haut que les autres, Tweek le dragon plane grâce à ses ailes, Chang le renard se faufile et Rico le pingouin nage à la perfection.

Une maniabilité efficace

Le déroulement du jeu est en quelque sorte semblable à celui d'ONI. C'est-à-dire qu'on avance avec le personnage et en même temps un réticule s'affiche au centre de l'écran. Grâce à ce système de visée, on tire sur les ennemis avec l'une des 25 armes disponibles. Pour la jouabilité, il n'y a pas de vrai problème. Un des sticks sert à faire avancer le perso, tandis que l'autre permet de déplacer le réticule. Pour éviter de possibles problèmes de précision au moment des tirs, la visée est automatique. Les quatre boutons de la tranche servent à staffer (se déplacer latéralement), à sauter et enfin à tirer. Si cette maniabilité semble difficile, au début, après quelques minutes de jeu, non seulement, on s'y fait, mais, au final, on se rend compte que c'est de loin la meilleure combinaison pour ce genre de jeu. Les bêtes se baladent à travers 30 niveaux répartis en plusieurs environnements. Comme dans un Crash Bandicoot, il y a un axe principal. Cet axe, c'est le village des Furs qui permet d'accéder à tous les mondes, eux-mêmes sous-divisés en 3 niveaux plus un boss. Les tableaux sont grands et ouverts. C'est-à-dire que cela ne se résume pas à un couloir qu'il faut suivre bêtement. Ici, les passages alternatifs sont monnaie courante. De plus, trouver la sortie d'un niveau ne suffit pas, il faut en plus sauver une certaine quantité de bébés, pour ouvrir l'accès de la porte du boss de fin de monde. Cela représente l'intérêt principal, mais aussi la plus grande difficulté du jeu. Les dénicher vous demandera une longue recherche, ainsi que la résolution d'énigmes. Pour les délivrer, il faut nécessairement que la race du bébé corresponde avec celle du sauveur, ce qui n'est pas toujours évident. Ainsi, il sera fréquent de se retrouver devant une victime de Viggo et d'être obligé de chercher le téléporteur approprié afin de pouvoir revenir le libérer. Un système contestable qui ne fait que rallonger la durée de vie artificiellement. Pour ce qui est des énigmes, elles ne présentent pas de difficulté particulière. Elles sont simples et l'on est assez bien guidé par l'espèce de phoque fantôme qui apparaît aux endroits-clés pour donner des indices.

Et une I.A. pas top

L'I.A. des ennemis que l'on rencontre sur le chemin souffre de quelques problèmes. Pour commencer, ils réagissent toujours de la même manière. Par exemple, ils peuvent sortir tout d'un coup pour faire une embuscade. Les premières fois, on apprécie, mais, passé l'effet de surprise, on n'en voit plus l'intérêt. Surtout qu'en face à face, ils ne font pas le poids contre tout votre arsenal. Il suffit de tirer en se déplaçant latéralement, pour venir à bout de n'importe quel ennemi. C'est là que surgit un autre gros défaut : un adversaire que l'on vient de tuer réapparaît. Il est fréquent que l'on se farcisse une bonne dizaine de fois la même personne. Pire, il arrive que l'on soit obligé de résoudre deux fois la même énigme pour un passage qui s'est refermé entre-temps. Tout cela, parce qu'on est mort ou que l'on a changé de personnage. Il n'y a rien de plus frustrant que de refaire une action alors qu'on vient de passer plus d'une heure sur un seul niveau. Pour ce qui est de la technique, le bon côtoie le mauvais. Les voix ont gagné en qualité. Cette fois, les personnages parlent réellement et ne se contentent pas d'utiliser une langue « furienne » incompréhensible. Le ravalement des graphismes est efficace, les effets d'eau et de neige sont réussis, mais c'est surtout le design des personnages en manga dimension qui font gagner en qualité par rapport aux versions des autres machines. Les initiés reconnaîtront le style Jet Set Radio. Par contre, le reste du décor n'est pas fameux, les textures sont répétitives et semblent fades, tout juste acceptables. Ensuite, au chapitre des animations, c'est carton jaune. De légers ralentissements surviennent alors qu'il n'y a rien à l'écran. J'en profite aussi pour dire que certains Furs possèdent des démarches capables de donner la migraine tant elles sont énervantes (Tweek le dragon est à tuer !). Malgré tout cela, il reste un jeu qui possède une très bonne durée de vie, à la difficulté progressive et bien équilibrée. Mais les quelques problèmes techniques et la lassitude qui survient lorsque l'on passe trop de temps dans un niveau en font un titre à réserver aux accros de la plate-forme qui recherchent de l'action et qui n'ont pas peur de s'arracher les cheveux.

Le jeu regorge de mini-jeux, comme ici un concours de panier de basket !

Le village vous permettra de vous familiariser avec les commandes, notamment grâce au tutorial.

L'effet de neige est bien fichu ! Dommage qu'il fasse ramer le jeu.

Les clins d'œil à certains films, voire à d'autres jeux sont nombreux.

Les créateurs : Bizarre Creations est à l'origine de deux premiers Formula 1 sur PSone. Développés pour Psygnosis, ces deux titres restent pour beaucoup les meilleures de la série.

Combat de poils !

Le mode Multijoueur permet de s'affronter à quatre dans des arènes de grande taille dans lesquelles sont disséminés des tas d'options favorisant le carnage. Malgré la division de l'écran en quatre, le jeu reste parfaitement fluide. Pourtant, si la recette des Quake-like est fidèlement appliquée, on ne prend pas le même plaisir avec cette vue à la troisième personne. Passées quelques minutes de jeu, on commence à s'ennuyer sévèrement pour finir par laisser tomber.

Malgré des améliorations graphiques, l'intérêt du jeu reste hélas assez limité

Prix : N.C.
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

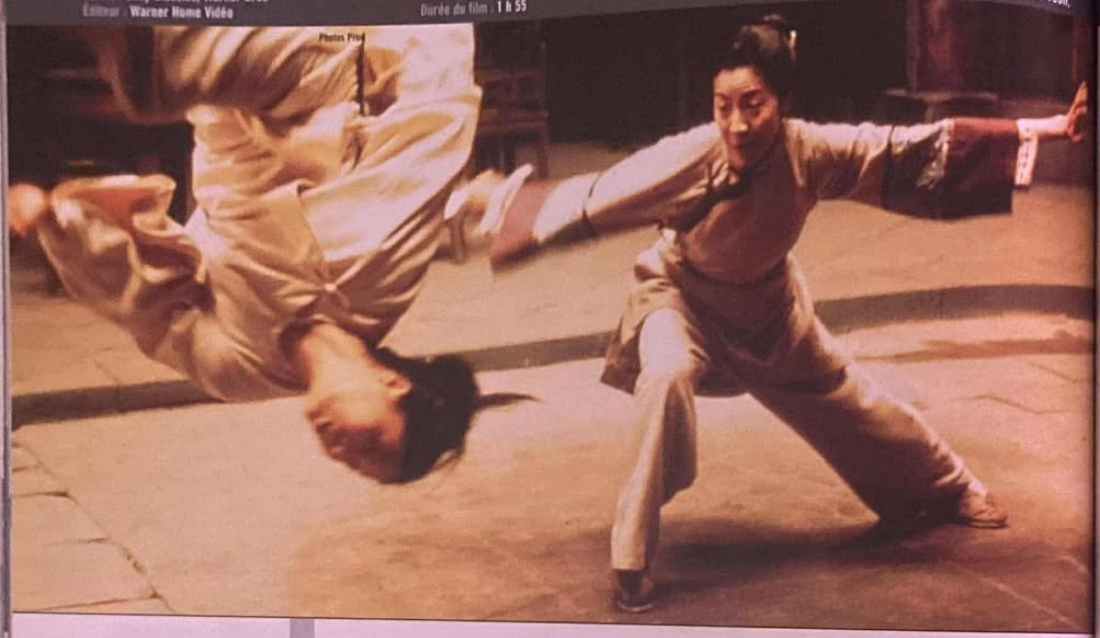
DESIGN	7/10
TECHNIQUE	5/10
BANDE-SON	5/10
INTÉRÊT	**6/10**

⊕ La durée de vie
⊕ Certains mini-jeux marrants
⊖ Des niveaux trop répétitifs
⊖ Les musiques sont rapidement soûlantes

Pour quel public ?
À conseiller aux fanas de plate-forme assez courageux pour passer des heures sur un même niveau.

Dans le même genre
ONI (PS2), Duke Nukem : Time to Kill (PSone)

Genre : La 13e guerrière
Studio : Sony Classics, Warner Bros
Editeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 55
Réalisateur : Ang Lee
Producteurs : Li-Kong Hsu, William Kong, Ang Lee.
Acteurs principaux : Chow Yun-Fat, Zhang Ziyi, Michelle Yeoh, Chang Chen, Lung Sihung, Cheng Pei-pei, Li Fazeng.
Musique : Tan Dun



Le film qui initie l'Occident au cinéma de Hong-Kong en général et de Ang Lee en particulier (déjà connu pour d'autres longs métrages). Après, John Woo, Hang Lee nous propose un *Tigre et dragon* fascinant, un conte asiatique aux charmes multiples, surtout en DVD.

Tigre et dragon

par Christophe Séfrin

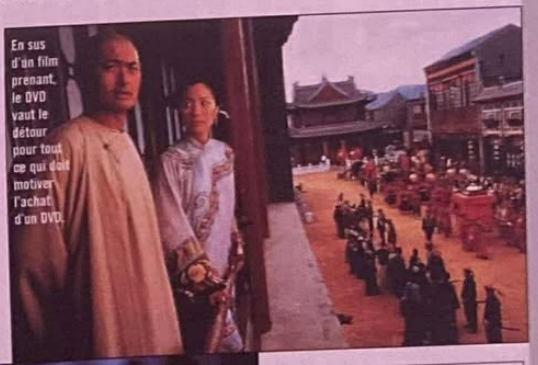
Il y a tout juste un an, à Cannes, il fallait se lever tôt pour assister à la projection très matinale du dernier Ang Lee. Relégué à un horaire où même les mouettes cuvent encore leur pastis, le film eut pourtant l'effet d'un bon verre de saké, sur les quelques courageux qu'un grand bol de café noir peinait encore à réveiller. En 15 minutes, *Tigre et dragon* tira les spectateurs de leur léthargie. À peine la première scène de « chi kung aérien » entre Zhang Ziyi et Michelle Yeoh était-elle achevée, qu'un tonnerre d'applaudissements ébranla le béton du Palais des Festivals. C'était gagné. 1 650 000 spectateurs français plus tard et le film de Ang Lee devenait l'un des DVD les plus attendus du moment. À l'image de ses personnages, le réalisateur dut aussi livrer bataille pour imposer, auprès des producteurs et des distributeurs, son projet. Une histoire pleine de magie. Elle plonge ses racines dans le Pékin du XVIIe siècle. Li Mu Bai, un justicier errant, décide de se séparer de Destinée, son épée légendaire, et de l'offrir en présent au Seigneur Té. Il charge l'aventurière Shu Lien, qu'il aime en secret, de remettre l'objet à qui de droit. À peine Destinée a-t-elle trouvé son nouveau propriétaire qu'elle lui est dérobée…

Une épopée colorée et orientale

« Pour vendre le film en Occident, il a fallu introduire l'action lentement, explique Ang Lee dans son commentaire audio, attendre 15 minutes avant le premier combat. Ça m'ennuyait pour les spectateurs chinois… ». Concilier les sensibilités, s'adapter aux exigences commerciales des publics asiatiques, américains et européens, puiser son inspiration dans la culture chinoise et respecter la tradition du cinéma de Hong-Kong, autant de défis auxquels Ang Lee et son équipe durent faire face. Ce mélange des genres, le cinéaste l'a d'abord vécu sur le plateau. « C'était un beau « shop suey », comme disent les Chinois : des gens de Taïwan, de Hong-Kong, de Chine et des États-Unis se sont réunis pour faire ce film. On a donné d'un côté et reçu de l'autre. » « L'Ouest apprend de l'Est, et vice-versa », confirme Chow Yun-Fat dans le making of (19 min) qui accompagne le long métrage sur son édition DVD. La recette fut payante. Plus qu'un film d'action mâtiné de romance, *Tigre et dragon* envoûte d'abord par la richesse de son intrigue, qui offre à cette œuvre intense son subtil parfum de légende orientale. La jeune Zhang Ziyi en tête (« le dragon, c'est elle », confesse Ang Lee), les acteurs se sont tous pliés aux désirs quand ce n'était pas aux folles exigences du réalisateur. « Dès que l'on jouait sans y mettre nos tripes, révèle Michelle Yeoh, dans l'interview (13 min 50) que ce DVD lui consacre, Ang nous demandait de recommencer encore et encore. » « Le plus grand danger, poursuit Lee, était que les acteurs oublient l'action, parce que jouant la comédie. » Mais quelle action ! La grande originalité du film reste effectivement ses combats où, après avoir tiré d'un antique grimoire leurs enseignements, les personnages parviennent non seulement à manier sabre et épée avec une dextérité inouïe, mais aussi à se déplacer par petits vols successifs. Sans doute l'élévation spirituelle vers l'illumination que permettent les arts martiaux… Yuen Woo Ping (*Matrix*) les a chorégraphiés. « C'est un créateur qui respecte la tradition classique des styles de combat. » Suspendus au-dessus du vide par des câbles, les acteurs livrent donc des batailles d'une virtuosité exceptionnelle, leur point d'orgue restant sans conteste celle au sommet de la forêt de bambous où Chow Yun Fat et Zhang Ziyi s'affrontent comme dans un ballet aérien réglé au millimètre près.

Un spectacle nouveau en Occident

Bien que très promotionnel, avec sa grosse voix of militant en faveur du film, le making of de *Tigre et dragon* fait la part belle au tournage de ces scènes éblouissantes. Place est également donnée aux effets spéciaux qui imposèrent à Rob Hodgson de Manex Visuel Effects (*Matrix* again !) de recréer le Pékin d'antan, un peu comme le fut le Colisée pour *Gladiator*. Dans une longue interview, Michelle Yeoh raconte son tournage à haut risque. Gravement blessée au genou, après avoir tourné son premier combat, elle dut quitter le plateau durant 4 semaines. Une galerie de photos (dommage qu'elle soit en 4/3) se déroule parallèlement (6 min 30), au rythme de la musique de Dan Tun. Récompensée d'un Oscar (l'une des 4 statuettes récemment décrochées par *Tigre et dragon* à Hollywood), la partition du compositeur livre également ses secrets dans un module qui lui est dédié en bonus. Les plus gourmands en informations se tourneront évidemment vers le commentaire (V.O. sous-titrée) du metteur en scène sous le feu des questions de James Schamus, co-scénariste et producteur exécutif du film. Des 2 mois de broderie pour la robe de Jen à la prière collective de l'équipe le premier jour de tournage afin que son entreprise soit couronnée de succès, en passant par le clin d'œil à John Woo (à 35 min 21) ou aux éléments ayant permis de créer le bruit de l'épée du héros, l'essentiel est révélé. Reste un DVD à la technicité parfaite. Les laboratoires Eclair signent des menus 3D qui honorent le film. Réalisés sur station Inferno, habituellement réservée aux trucages pour le cinéma, ils éblouissent par la majesté de leurs transitions. La qualité d'image et du son de *Tigre et dragon* est à l'avenant : étincelante pour l'une, d'une pureté cristalline pour l'autre, avec un 5.1 servant magnifiquement la bande originale et ponctuant la bande-son de quelques effets surround participant beaucoup à la magie du film. Comme nous, vous vous laisserez séduire… à plus d'un titre !



En sus d'un film prenant, le DVD vaut le détour pour tout ce qui doit motiver l'achat d'un DVD.

Les bonus vous révéleront les différentes blessures survenues lors du tournage pour Michelle Yeoh.

- *Langues : français, mandarin.*
- *Sous-titres : français imposés sur la V.O.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

***L'essentiel** : On se laisse prendre au piège de cette histoire où l'action la plus spectaculaire le dispute aux sentiments les plus forts. Techniquement parfaite, cette édition pourvue de menus 3D grandioses offre différents bonus parmi lesquels le commentaire du réalisateur s'avère le meilleur morceau.*

En mandarin dans le texte

Quelques termes et noms à comprendre et apprendre avant de plonger dans les effluves d'encens du film…

Li Mu Baï : le héros du film (Chow Yun Fat).
Destinée : l'épée du héros.
Shu Lien : l'aventurière dévouée au héros et à l'épée (Michelle Yeoh).
Jade La Hyène : la méchante qui sait se battre comme le héros.
Jen : la gentille qui se prend pour une méchante (Zhang Ziyi) et qui se bat comme le héros. Elle a tiré ses enseignements de La Hyène qui, dans la vraie vie, est sa gouvernante.
Nuage noir : le copain de Jen.
Wu Dang : technique permettant de canaliser ses forces et de transformer son stress en énergie.
Jiang Hu : sous-culture abstraite dans laquelle le guerrier évolue.
Chi Kung aérien : du kung-fu allégé avec des petits bonds en apesanteur.
Guara Chj : poulet local que mange Jen dans la grotte.

Petits plaisirs entre amis

Les attachés(es) de presse remisent, parfois de façon honteuse, par-devers eux [elles] des DVD que l'on aimerait bien vous présenter ! À retrouver néanmoins dans les bacs…

3 juin
2001, l'odyssée de l'espace (Warner)
Blue Sky (Gaumont/Columbia)
Circus (Gaumont/Columbia)
Citizen Welles (Gaumont/Columbia)
Docteur Folamour, éd. spéciale (Gaumont/Columbia)
Lune rouge (Gaumont/Columbia)
Fréquence interdite (Métropolitan)
Man on the Moon (Warner)
Virgin Suicides (FPE)

13 juin
Les Initiés (Métropolitan)
Pinocchio - S. Barron- (Métropolitan)
Spawn, éd. collector (Métropolitan)

14 juin
Even Horizon (Paramount)
La Famille Adams (Paramount)
Les Incorruptibles (Paramount)
Los Angeles 2013 (Paramount)

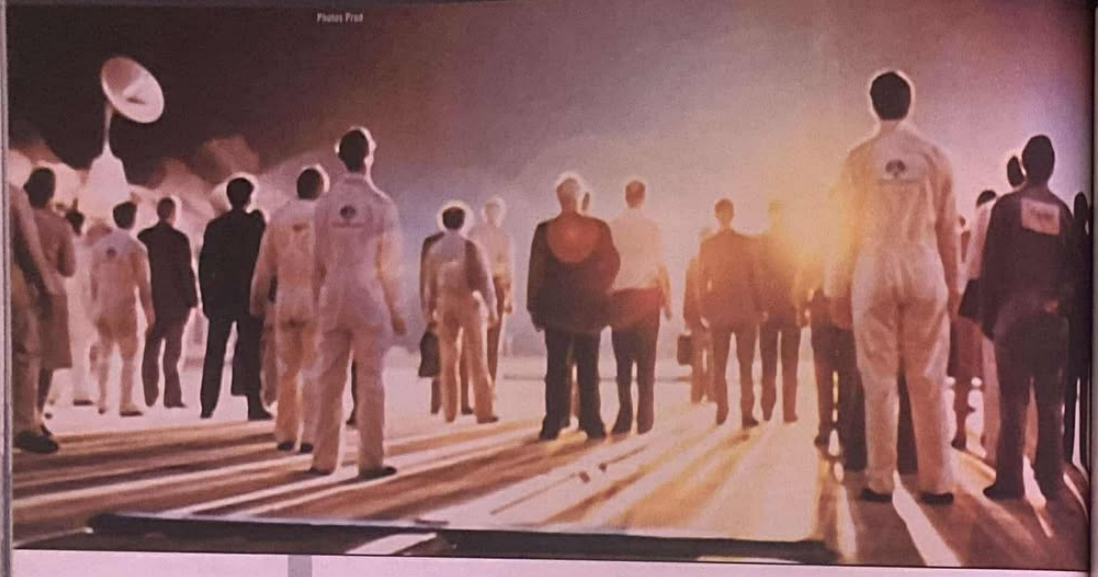
19 juin
Le Bidule (Studio Canal Vidéo)
Il était une fois en Chine I et II (Studio Canal)
Galaxy Quest (DreamWorks)

20 juin
Créatures féroces (Gaumont/Columbia)
Fais comme chez toi (Gaumont/Columbia)
Tokyo Raiders (Gaumont/Columbia)

27 juin
Chicken Run (FPE)

3 juillet
Autopsie d'un meurtre (Gaumont/Columbia)
The Crew (Gaumont/Columbia)
Dr T et les femmes (Mé/Gaumont/Columbia)
Kramer contre Kramer (Gaumont/Columbia)
Loser (Gaumont/Columbia)
Pelle le conquérant (Gaumont/Columbia)

Titre original : **Close Encounters of the Third Kind : The Special Edition**
Genre : **I Want to Believe !**
Studio : **Columbia Pictures, EMI Films**
Éditeur : **Gaumont Columbia**
Distributeur : **Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo**
Date de sortie du film : **1977**
Durée du film : **2 h 11**
Réalisateur : **Steven Spielberg**
Producteurs : **Michael Phillips, Julia Phillips.**
Acteurs principaux : **Richard Dreyfuss, François Truffaut, Teri Garr, Melinda Dillon, Bob Balaban, Lance Henriksen, Merrill Connally.**
Musique : **John Williams**


Photos Prod

Rencontres du troisième type
Édition spéciale

par Christophe Séfrin

Un film culte dans une édition DVD extra… ordinaire. L'occasion de comprendre comment se préparait un blockbuster à la fin des années 70 et pourquoi la magie opère toujours.

Si les effets spéciaux numériques permettent aujourd'hui de donner vie aux projets cinématographiques les plus démesurés, il reste une époque pas si lointaine où l'imagination et l'ingéniosité remplaçaient encore les ordinateurs. *Rencontres du troisième type* n'a pas marqué les esprits par le souffle visionnaire de son scénario, mais bien davantage par la qualité de ses effets spéciaux. Pour la première fois, en 1977, un film parvenait à rendre crédibles des OVNIS et des extra-terrestres à l'écran ! Pas d'imagerie numérique ni de fonds bleus ou verts : *Rencontres*… fut entièrement tourné dans ses décors, avant qu'en post-production ne lui soient ajoutés, en superposition, ses petits hommes verts (dont on apprendra qu'il s'agissait de femelles…) et leurs drôles de machines. En redécouvrir aujourd'hui l'Édition Spéciale en DVD n'est jamais qu'une nouvelle preuve de la perpétuelle avance du soldat Spielberg sur son époque. La copie proposée a beau être de première main, avec une jolie colorimétrie et des images parfaitement définies, la légère granulosité dans les nombreuses scènes de pénombre est le seul élément qui vienne nous rappeler que notre première rencontre avec cette œuvre a déjà près de 25 ans. Car du côté des effets spéciaux, la magie perdure ! Plus que jamais, « We are not alone ! »

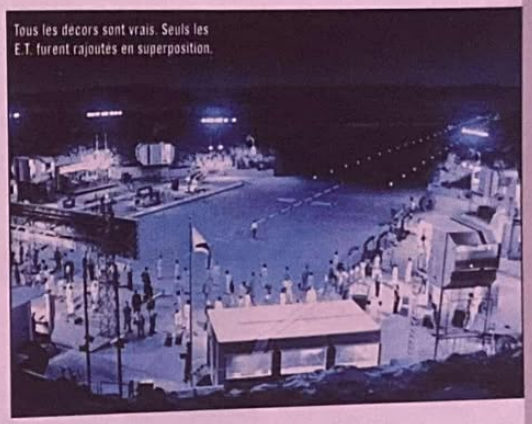
Indispensable pour le fan de S.F.

Avec ses deux soucoupes, cette double édition DVD vient combler, dans notre DVDthèque, la case laissée libre entre *La Guerre des mondes* (Paramount) et *Mars Attacks* (Warner), entre *2001* (Warner) et *Independence Day* (FPE). En attendant *E.T.*.. La V.F. du film de Spielberg a beau arborer, en plus d'un logo Dolby Digital 5.1 l'estampille DTS, rien ne remplace la V.O. D'abord parce que le seul Dolby Digital 5.1 y semble - une fois n'est pas coutume ! - plus ample et plus riche que le DTS. Ensuite, parce que la V.F. ne dit pas tout. Le personnage du scientifique français campé par François Truffaut y perd de sa présence, se retrouvant noyé dans une masse de savants parlant la même langue que lui.

Les E.T. sont du sexe faible !

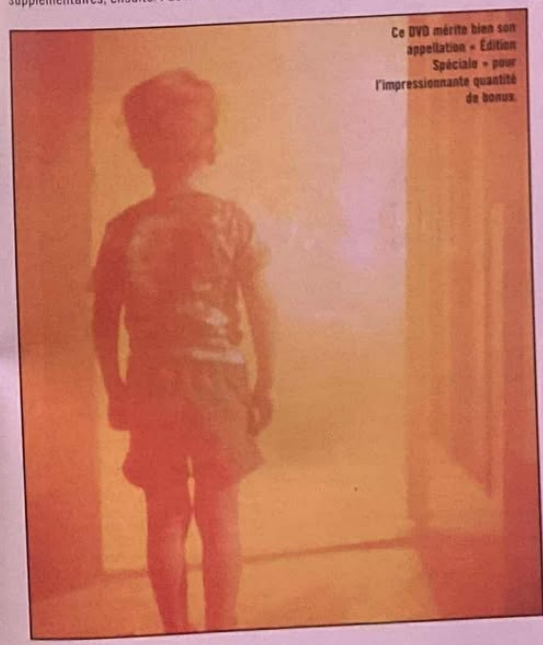
Parmi les nombreuses difficultés techniques auxquelles Spielberg fut confronté, l'image que le réalisateur allait donner des extraterrestres et plus particulièrement de leurs mouvements n'était pas la moindre.
À l'origine, le réalisateur pensait costumer des singes. Un essai désastreux fut tourné avec un primate monté sur des patins à roulettes (afin de donner l'illusion que la créature était en suspension dans l'air). Prise de panique, la bestiole supplia qu'on abrège ses souffrances. En toute logique, Spielberg pensa ensuite à des marionnettes à fils. 70 pantins furent construits et un essai mis en chantier. Rapidement, l'équipe du film se rendit à l'évidence : il était impossible de camoufler 50 marionnettistes dans les décors et encore moins les 500 fils nécessaires au maniement des E.T. (grâce à l'infographie, la chose serait aujourd'hui d'une facilité enfantine !). Finalement, Spielberg retint l'idée de déguiser des fillettes (plus « gracieuses » dans leur démarche que des petits garçons).
Ce qui fut fait après l'entraînement des figurantes, durant de longs mois, afin qu'elles se déplacent comme le metteur en scène l'avait imaginé…

Il est d'ailleurs très amusant de constater avec quelle ingéniosité la V.F. a su adapter le rôle - par le fait obsolète - de son interprète… Restent 2 h 11 de métrage dont l'appellation « Édition Spéciale » ne vient pas du traitement que lui réserve le DVD. C'est le nom qui lui fut réservé lors d'une première ressortie en 1980. Trois ans plus tôt, la Columbia, en pleine déroute financière, avait contraint Spielberg à sortir son film pour Noël. De son côté, le réalisateur réclamait six mois supplémentaires de post-production. Las ! Un an plus tard, alors que *Rencontres du troisième type* avait déjà triomphé (et renflouë son studio), Spielberg obtint une rallonge d'un million de dollars pour en réaliser la version « director's cut ». Modification du montage, scènes coupées, séquences additionnelles et visite du vaisseau spatial par le guide Dreyfuss (cette scène fut imposée par la Columbia)… une nouvelle rencontre pouvait être programmée en salle. Aujourd'hui, cette Édition Spéciale est aussi une Édition Prestige avec une pleine soute de bonus. D'abord les bandes-annonces du film pour l'une et l'autre de ses sorties, ici intéressantes, car rappelant que celle de l'Édition Spéciale l'avait carrément « vendue » comme une suite ! Des scènes supplémentaires, ensuite. Pas moins de 11, dont quelques-unes avec Truffaut (*Dans le désert, À l'aéroport, Leçons d'anglais*), et une dévoilant la salle centrale de la navette spatiale.


Tous les décors sont vrais. Seuls les E.T. furent rajoutés en superposition.

Making of extraordinaire

Le making of de 1977, également (5 min 47) vieillot et peu passionnant, mais faisant vraiment figure de document. THE making of de 1997, enfin. 1 h 42 chapitrée, hallucinante de détails et de révélations, où l'incontournable Laurent Bouzereau a retrouvé les acteurs et techniciens du film, et pour lequel Spielberg a accepté de se confier longuement. La recette Bouzereau (un p'tit français, faut-il le rappeler ?) fait une fois de plus merveille : les intervenants se répondent les uns aux autres et leurs propos sont illustrés par des images d'archives. Outre maintes anecdotes (le fils de Richard Dreyfuss à l'écran n'est autre que son neveu à la ville ; Teri Garr fut repérée dans une pub pour une marque de café…), beaucoup de détails sur le tournage, notamment sur le plateau gigantesque servant de piste d'atterrissage aux Aliens et qui fut construit dans un hangar militaire où l'armée assemblait des… dirigeables ! Une bible en V.O. sous-titrée. Il n'est nul besoin de lire entre les lignes pour deviner que l'on tient là un futur best-seller venu préparer le terrain à un autre DVD du réalisateur. L'année prochaine, *E.T.* fêtera ses 20 ans…


Ce DVD mérite bien son appellation « Édition Spéciale » pour l'impressionnante quantité de bonus.

- **Langues** : français, anglais.
- **Sous-titres** : français, anglais, arabe.
- **Nbre de disques** : 2

Dolby Digital 5.1 (français, anglais)
DTS (français)

2.35 — **16/9 compatible 4/3**

Disc 1
Simple face, double couche

Disc 2
Simple face, double couche

***L'essentiel* : L'Édition Spéciale du film de Spielberg est aussi une (double) édition collector. Par-delà la magie toujours aussi envoûtante et poétique de l'œuvre, le DVDphile en visitera les coulisses dans les moindres recoins grâce à un making of de 1 h 42 très richement documenté. Mise en orbite assurée !**

5 rééditions sévèrement burnées

Buena Vista confirme pour le 3 juillet la **réédition de cinq titres** de son catalogue « plantés » lors d'un premier pressage il y a deux ans (films sur deux faces…). *Volte/face*, *Les Ailes de l'enfer*, *Air Force One*, *The Rock* et *Starship Troopers* seront donc remasterisés à l'occasion d'une opération baptisée « Les Mâles sont de retour » (sic !). Histoire de se mettre en selle, Play2Mag vous dévoile l'intéractivité de *Starship Troopers* : film en 5.1, focus de Paul Verhoeven, son réalisateur, sur certaines scènes, « pré-bande-annonce », bouts d'essai des acteurs, les coulisses du film, scènes inédites et commentaire du metteur en scène, le tout étant entièrement sous-titrable. Avouez que ça donne envie…

Guerre éclair

Depuis le 23 mai, les Éditions Montparnasse ont exhumé trois films de guerre de « propagande », avec un John Wayne engagé sous la bannière étoilée : ***Les Diables de Guadalcanal***, ***Alerte aux Marines***, ***Retour aux Philippines***. Chaque titre a été restauré et est proposé en V.F. et V.O. sous-titrée (mono). Pas de bonus au programme mais de vrais documents pour les insatiables du genre.

Beauf Story

Plus fort que les intégrales de *Hélène et les garçons* et Classe Mannequin réunies, plus « in » que les catalogues Colmax et Marc Dorcel, le futur DVD de ***Loft Story*** que prépare M6 Vidéo. Le pire, c'est qu'ils vont en vendre… plein !

Promenons-nous dans les bois

On en sait un peu plus sur la future édition du *Projet Blair Witch 2*. Comme le titre du film l'indique, elle comportera **deux DVD**, le second rassemblant notamment des documents/fiction complémentaires au film, l'un se déroulant dans les années 40, le second, de nos jours.

Genre : La Cité des enfants perdus...
Studio : Metropolitan Films
Editeur : Metropolitan Vidéo
Distributeur : TF1 Vidéo

Date de sortie du film : 1998
Durée du film : 1 h 56
Réalisateur : Alex Proyas
Producteurs : Alex Proyas, Andrew Mason.

Acteurs principaux : Rufus Sewell, Kiefer Sutherland, Jennifer Connelly, Richard O'Brien, Ian Richardson, William Hurt.
Musique : Trevor Jones

Qualité visuelle bluffante pour images surprenantes.

Photos Prod

Ambiance dans le salon autour de la PlayStation 2 et d'un DVD qui fait la part belle à l'image comme au son. Un film noir, lumineux de génie.

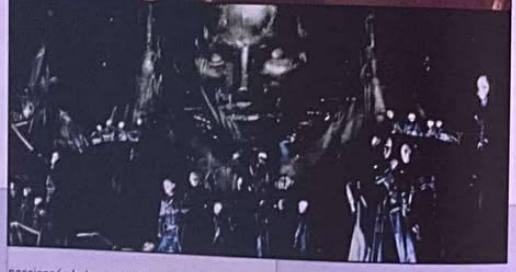
Dark City

Édition Prestige

par Christophe Séfrin

Dans la peau de John Murdoch ! Face aux menus de ce DVD, on se retrouve comme le héros du film : seul dans la ville. Pas d'indications, juste des rues qu'il faut visiter et sonder pour en percer les mystères. Murdoch est une bête traquée. Suspecté de meurtres, il est aussi un cobaye réfractaire aux expériences qu'ont tenté sur lui les Étrangers, ces créatures venues d'ailleurs et qui, après avoir mis la mémoire humaine en conserve, vont tenter de nous voler notre âme... Arguant du fait que « le public s'ennuie avec les histoires simplistes », Alex Proyas a patiemment pensé cette histoire « plus élaborée », à mi-chemin entre le polar et le film de S.F. Huit ans d'écriture, près de trois ans de production, *Dark City* s'impose aujourd'hui comme une œuvre qui comptera. Sans doute futur film culte, cette fresque urbaine insolite et angoissante, où s'entrechoquent les univers des B.D. de Schuiten et Peters, ceux de *Cube* et de *The Truman Show*, est d'une totale maîtrise. Techniquement, son DVD l'honore. Pour un film se déroulant exclusivement de nuit, sa gravure est étonnamment réussie : pas une image à la qualité douteuse, pas un arrière-plan pixélisé. Au contraire ! Malgré la présence souvent encombrante à l'encodage des pistes Dolby Digital 5.1 et DTS en anglais comme en français, tous les détails visuels du film sont respectés. Parfaitement mixé, le son offre une présence et une ampleur rarement atteintes, des ambiances arrière omniprésentes et une richesse souvent déconcertante (vite, une oreille à 39 min et 49 min 30 !). Qu'on se rassure, les explications quant à la navigation au sein du DVD sont offertes dans le boîtier, avec un plan de la cité qui oublie volontairement certaines artères (en langage DVD, on appelle ça des bonus cachés !). Ceux que cette recherche « à l'aveugle » rebuterait peuvent directement accéder au guide « Shell Beach » (cliquez sur « HOTEL » dans le menu principal) : il recense et donne un accès direct à tous les modules du disque. Ainsi, peut-on visiter le commentaire audio (V.O. sous-titrée) où Proyas, ses scénaristes, le directeur de la photo et le directeur artistique du film racontent en artisans passionnés le tournage. On peut également faire un saut sur *Autour du film* (4 min 38, V.O. sous-titrée), une EPK (Electronic Press Kit) digne d'une... EPK. Avec *Interviews* (8 min 09, V.O. sous-titrée) et *Scènes sur le vif* (10 min 18), le DVD déroule les « B-Rolls » et « Sound Bites » réalisées pour la promo du film à la télé. Pourquoi ne pas avoir monté ensemble ces nombreux extraits d'entrevues entrecoupées d'écrans noirs et ces images du tournage enchaînées bêtement pour réaliser un vrai making of ? Tel quel, c'est un peu indigeste. La galerie d'affiches commentée (2 min 32) mérite, elle, un regard et une oreille attentifs. Néanmoins, la filiale française de Metropolitan a décidé de gratter davantage et de livrer des extras spécifiques à cette édition zone 2. Outre 7 pages de notes de production, une interview de « notre aimable confrère » de Mad Movies, Rafik Djoumi (6 min 20) explore « L'univers de Dark City ». Pareillement, un entretien avec l'ayant droit français de *Metropolis* compare le film de Proyas avec celui de Fritz Lang. Pourquoi, dans ce cas, se limiter à de belles paroles (2 min 47) et ne pas effectuer la comparaison en images ? Problèmes de droits ? D'argent ? Malgré quelques imperfections dans sa section *Suppléments*, qui tente de jouer l'opulence, cette édition garde l'extrême qualité technique de sa gravure et celle, indiscutablement à (re)découvrir, du film qu'elle héberge.

Le mixage su son permet d'augmenter l'atmosphère étouffante.



- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1
DTS

2.35 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : *Enfin en DVD, le second long, « d'Alex Proyas » The Crow s'est après banlié depuis sa sortie ciné en 1998 (un futur film culte ?). Son DTS ravageur et image superbe de rigueur, cette œuvre crépusculaire aux menus dépourvus de guide ne pêche que par une approche imparfaite dans le couteau de certains de ses suppléments. Un moindre mal...*

Noir, c'est noir !

Si le titre du film d'Alex Proyas fut des l'origine *Dark City*, il fut aussi souvent question de le modifier. Sa maison de production étant une filiale de la Warner Bros. le studio, sur le point de sortir *Mad City* en salle, demanda au réalisateur d'envisager un autre titre. « Dark World » fut tout d'abord annoncé dans la presse, mais les avocats de Steven Spielberg eurent tôt fait de rappeler un certain « Lost World » au bon souvenir de Proyas. « Dark Empire » fut donc présenté comme nouveau nom de baptême. Cette fois, ce furent les avocats de George Lucas qui rappelèrent le réalisateur à l'ordre : « et The Empire Strokes Back dans tout ça ? » Finalement, *Mad City* se planta en salle. La Warner leva son interdiction...

SCOREGAMES MULTIMEDIA

.35F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
Ridge Racer V OU Evergrace

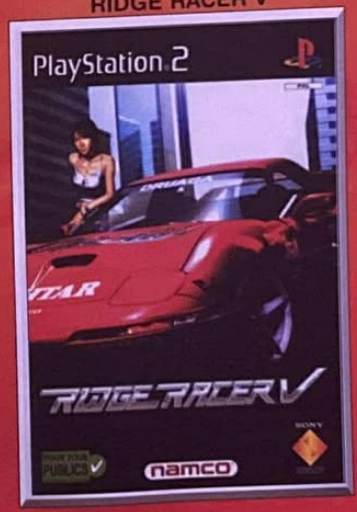
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 35Ff)
VALABLE JUSQU'AU 30/06/2001

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON

D'ACHAT DE 35Ffs

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

RIDGE RACER V



EVERGRACE

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

SKYROCK
www.skyrock.com

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

Humour toujours

Les humoristes prennent des parts de marché en DVD. Après Anthony Kavanagh, TF1 Vidéo se prépare à une galette dédiée à **Roland Magdane**.

Sophie, une fille qui se veut du bien

Sophie Guillemin, la petite copine de Sergi Lopez dans *Harry, un ami qui vous veut du bien* (Film Office) est accro au DVD. Grande consommatrice de titres locatifs (au prix d'un DVD, mieux vaut essayer avant d'acheter), elle n'hésite pourtant pas à s'offrir les films qu'elle a aimés en salle directement à la vente. Prochaine tentation : le marché de l'occaz', où l'on trouve souvent des DVD neufs, parfois même encore dans leur emballage d'origine, mais aussi un écran 16/9, l'ampli et les enceintes qui vont avec...

Histoires de loups

Studio Canal focalise tous ses efforts sur le DVD du *Pacte des loups* qui sortira au second semestre. Selon nos informations, **trois éditions** seront réalisées : une pour le marché de la location, une « traditionnelle » pour celui de la vente (2 DVD), et une autre collector (3 DVD). Peu de choses filtrent de chez l'éditeur. Néanmoins, on sait que les menus ne seront pas en 3D mais néanmoins en 5.1, avec des écrans animés. De plus, un module Rom est prévu, ainsi qu'un making of de 86 minutes.

Acheter quand ça sort...

On ne le dit jamais assez : achetez les nouveaux DVD au moment de leur sortie ! Durant deux à trois mois, les magasins lorgnent sur leur marge et s'en servent comme **produits d'appel**. Ainsi, un titre proposé à 179 F, au moment de sa mise en place, a toutes les chances de franchir la barre des 209 F quelques mois plus tard...

Perle à rebours

Face au succès de son édition de Jin Roh, CTV International envisage d'en sortir un Collector.

Genre : Petit BIJOU
Studio : Columbia Pictures/SKA Films
Editeur : Columbia TriStar Home Vidéo
Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 38
Réalisateur : Guy Ritchie
Producteur : Matthew Vaughn
Acteurs principaux : Brad Pitt, Benicio Del Toro, Dennis Farina, Vinnie Jones, Jason Statham.
Musique : John Murphy

Photos Prod

Snatch

par François-Cyril Géroult

Depuis le temps qu'elle vous sert soumise et obéissante, il faudrait peut-être songer à faire un petit présent à votre console. C'est l'occasion, avec ce DVD dont vous pourrez, vous aussi, savourer la qualité visuelle et sonore et la quantité étourdissante des suppléments dont beaucoup sont à rechercher. Et oui, Guy Ritchie n'est pas seulement l'époux de Madonna, mais aussi un réalisateur génial .

Même les bonus sont proposés en 16/9.

Non, je ne connaissais pas Guy Ritchie, non, je n'avais pas vu son premier film *Arnaques, crimes et botanique*, oui, j'ai vraiment honte de moi. Car *Snatch* est un film agréable et impressionnant à tout point de vue : le traitement visuel est inventif et délirant, le scénario à tiroirs propose une quinzaine de personnages et autant d'intrigues, les acteurs en grande forme nous offrent une prestation haut de gamme... Et à film exceptionnel, DVD exceptionnel, le joyau s'offre un écrin doré à l'or fin et aux bonus. L'image respecte les tons froids voulus par le réalisateur et la définition est parfaite. Cependant, quelques problèmes de compression étaient visibles sur le disque test envoyé par l'éditeur ; espérons que ces petits défauts seront corrigés pour la version définitive. La bande-son est incroyable de pêche et d'efficacité, le mixage est riche en détails et en trouvailles à la hauteur des effets visuels. Le Dolby Digital 5.1 se déguste de préférence en V.O. pour apprécier dans toutes leurs nuances les accents british des acteurs anglais et les nombreux « fuck » qui ponctuent les dialogues. Le caisson de basses est percutant à souhait.

Le menu principal est animé et propose de découvrir en musique tous les personnages du film. L'interactivité est soignée et bien pensée, les vignettes du chapitrage sont animées. Une bonne nouvelle pour les possesseurs d'écran large, toutes les pages sont au format 16/9 comme la quasi-totalité des bonus. Deuxième bonne nouvelle, le sous-titrage est disponible pour l'ensemble des suppléments. Le premier étant le traditionnel commentaire audio, confié ici aux bons soins (?) du réalisateur et du producteur, l'exercice se révèle étonnant et assez plaisant. Même si de nombreuses informations sur le film sont données, on assiste souvent à une joute verbale entre les deux complices : vannes et engueulades sont au programme. Le reste des bonus s'avère tout aussi passionnant, l'excellent making of en tête (24 min), délirant comme le commentaire audio, rythmé comme le film. Moins passionnants, les mots d'acteurs (23 min) proposent de courtes interviews précédées d'un carton explicatif. La bande-annonce est disponible en V.F. 5.1 ou en V.O. sous-titrée stéréo, le teaser très original en V.O. sous-titrée 5.1. La galerie de photos est en fait un clip (3 min 20) où les photographies s'enchaînent sur la musique du film. Les six scènes coupées sont accessibles directement à partir d'un menu ou bien au cours du film, en activant l'option bien nommée des joyaux volés. Un diamant apparaît alors pendant la lecture du film, pour signaler l'emplacement d'une scène coupée. Attention, ce système, identique au lapin blanc de *Matrix*, ne permet pas de voir le film avec des sous-titres.

Les scènes coupées sont disponibles avec le commentaire du réalisateur ou le son d'origine. Tout cela n'est qu'un aperçu des multiples facettes de ce DVD de diamant.

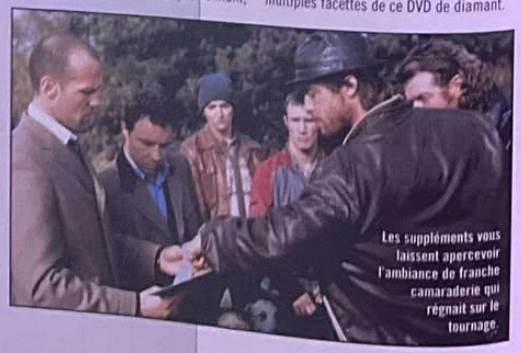
- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche — Accord parental souhaitable

L'essentiel *Ce n'est pas une édition collector ni une édition spéciale, c'est un véritable joyau, un DVD 24 carats où le film et les bonus rivalisent de punch et d'humour. La grande quantité de suppléments n'a d'égal que leur qualité. Incontournable !*



Les suppléments vous laissent apercevoir l'ambiance de franche camaraderie qui régnait sur le tournage.

PLANETE ROUGE

Avec Val Kilmer (Heat, Le Saint, Batman Forever)
et Carrie-Anne Moss (Matrix)

Un film d'action aux effets spéciaux époustouflants !
Avec plus de 900 effets spéciaux uniques, par le superviseur de STARGATE, PEUR BLEUE et SPHERE.

Une Bande Originale exceptionnelle
Avec STING, PETER GABRIEL, EMMA SHAPLIN...

" Une excellente bande son, qui utilise les toutes dernières technologies d'effets sonores " ECRAN TOTAL

Et en bonus, 14 minutes de scènes inédites !

Seuls, bloqués sur Mars... Ce qui devait être l'avenir de l'humanité pourrait bien devenir leur tombeau. Dans ce milieu hostile, la course contre la montre commence.
Ils n'ont désormais qu'un seul but, survivre...

Dès le 7 Juin en DVD VIDEO

Genre : Sang pour sang
Studio : River Road
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal Pictures
Date de sortie du film : 1984
Durée du film : 1 h 32
Réalisateur : Joel Cohen
Producteur : Ethan Cohen
Acteurs principaux : John Getz, Dan Hedaya, M. Emmet Walsh, Samm-Art Williams, Frances McDormand, Deborah Neumann.
Musique : Carter Burwell, Jim Roberge.
Date de sortie du DVD : 7 juin 2001

Voici les frères Cohen, pour la sortie DVD de leur premier chef-d'œuvre de 1984. On appréciera cette galette pour la nouvelle vision que les frangins nous donnent du thriller mais un peu moins pour les bonus et tout ce qui fait le plus d'un DVD.

Des bonus qui ne sont pas à la hauteur du talent des Cohen.

Photos Prod

Blood Simple, Director's Cut

par Christophe Séfrin

Un contrat, un cadavre... trois possibilités ! Un détective aimant l'argent, une femme et son amant : qui a tué ? Chacun connaît une part de la vérité ou croit la connaître. Pourtant, seul le spectateur (et la victime !) est capable de résoudre l'équation. Premier film des frères Cohen, *Blood Simple* (baptisé *Sang pour sang* lors de sa première sortie en France) déboule en DVD en même temps que leur dernier film. Proposé en version Director's Cut, ce chef-d'œuvre de cynisme et d'hémoglobine reste un modèle de suspens et de maîtrise cinématographique. Peu de modifications ont été apportées par rapport à la version précédente de l'œuvre, juste d'infimes retouches (montage et dialogues) comme pour lustrer la patine du temps. Présenté par un certain Mortimer Young (1 min 30, V.O. sous-titrée), le film a « été nettoyé numériquement et restauré avec goût », précise-t-il. Sans être de première main, la copie proposée s'avère effectivement très honorable. Quelques taches et poussières, des arrière-plans bruités, mais rien qui vienne altérer l'image ou la qualité de la photo de Barry Sonnenfeld (le futur réal. de *Men in Black* et de *Wild Wild West*). Face à une V.O. claire et aux ambiances discrètes, la V.F. se défend bien, mais ne remplace jamais l'accent texan des acteurs ! Les menus sont tous simples et manquent sans doute d'ambition (en matière de DVD, l'ambition est souvent synonyme de budget...). Tout comme les bonus : la bande-annonce de la ressortie 98, 6 films déroulantes, 24 photos et 4 affiches bêtement regroupées sur un même écran, ce qui les rend pratiquement invisibles...

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 (anglais, français)

Dolby Digital 2.0 Surround (français)

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

Interdit -12 ans

L'essentiel : Cultissime premier film des frères Cohen, cette version Director's Cut a le mérite d'être éditée avant même son homologue zone 1. Peu de bonus, pour ne pas dire pas du tout, mais une copie très honorable pour un thriller indispensable.

Genre : La grosse évasion
Studio : Studio Canal
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal Pictures
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 43
Réalisateurs : Ethan et Joel Cohen.
Producteur : Ethan Cohen
Acteurs principaux : George Clooney, John Turturro, Tim Blake Nelson, John Goodman, Holly Hunter, Chris Thomas King, Charles Durning.
Musique : T-Bone Burnett
Date de sortie du DVD : 7 juin 2001

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, français pour sourds et malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

DTS et Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Rien que du rire avec la dream-team des frères Cohen venus cracher trois acteurs au plaisir contagieux. Beau pressage pour un DVD aux possibilités sonores étendues et aux bonus répandus en plusieurs sections joliment amenées, par des menus au top.

Ce joli DVD rattrape aisément la médiocrité de celui de Blood Simple.

Photos Prod

O'Brother

Un DVD qui vaut le détour pour un film peu plébiscité par le public sur grand écran. Un modèle du genre déjanté instauré par les frères Cohen, à savourer en DTS.

par Christophe Séfrin

O'Brother Where Art Thou ?

Comme Aziz, David et Jean-Édouard, Clooney, Turturro et Nelson étaient prisonniers. Ils ont quitté leur loft du Mississippi et s'imaginent pouvoir désormais vivre la belle vie. Tantôt en pyjama à rayure, tantôt lookés ZZ Top, les trois compères partent à la chasse au trésor, ignorant, tels leurs homologues de la Plaine Saint-Denis, les stars qui sommeillent en eux. Pas de doute, leur story est scénarisée ! Les Cohen Bros. se sont même largement inspirés de *L'Odyssée*, pour mâtiner leur aventure de fantastique et pas de toc. Question audimat, un franc succès : plus de 1 450 000 accros en salle, ce qui augure d'un avenir rayonnant pour cette édition DVD. Benjamin Castaldi ayant déclaré forfait, ce sont de luxueux menus 2D et 3D qui introduisent cette comédie dont l'image, très belle, respecte à la nuance près les teintes moutardes voulues par les frangins Cohen. À 9 min 12, un coup de feu sur l'enceinte surround gauche ouvre le bal d'une succession d'effets arrière ventilés avec beaucoup de précision par un mixage qui, en Dolby Digital 5.1 et DTS, s'amuse de ces petits effets autant qu'il bonifie la bande originale pleine de largesses. Des bonus, mais pas trop, qui offrent une visite sur le plateau à travers un making of d'une petite quinzaine de minutes, permettent de feuilleter l'album de famille au fil d'une vingtaine de photos, de fouiller dans les filmos des acteurs et réalisateurs et de s'enfiler d'un jet les 6 teasers français du film. La bande-annonce, enfin, livrée en V.O. sous-titrée et en V.F. dévoile les images du long métrage avant qu'elles ne soient réétalonnées en post-production. La preuve que, même après le clap final, il y a encore du boulot. Pas vrai les lofteurs ?

"Le chaînon manquant entre Bruce Lee et Matrix"

Jean-Pierre Dionnet

JET LI, TSUI HARK :
DÉCOUVREZ LES LÉGENDES
DU CINÉMA DE HONG KONG

2 FILMS
UN PACKAGING COLLECTOR
UNE ÉDITION LIMITÉE
UN PRIX CHOC

SONS : • Son 5.1 Arkamys (VF et VOST), la qualité du son spatialisé
• Son mono d'origine (VF et VOST)

BONUS : • Présentation de Jean-Pierre DIONNET • Interview de Jet Li
• Extraits de vieux films sur Wong Fei-Hung • Affiches originale et française
• Extraits de vieux films sur Wong Fei-Hung • Affiches originale et française
• Bandes-annonces originales • Livret exclusif (24 pages) • Filmographies

STUDIO CANAL

desFilms

mcm

En vente en DVD VIDEO le 20 juin

ouï 102.3 FM

© 2001 CBS TV FILMED ENTERTAINMENT. Tous droits réservés.

Dune ensablé...

Le DVD de *Dune : The Miniseries*, annoncé chez Opening pour le 20 juin, a finalement été reporté à **une date ultérieure**.

Prenez date !

Il faudra attendre le **23 août** pour découvrir l'édition zone 2 de *Shaft* (Paramount).

Hich'hip hip hourra !

A y est ! Warner lance deux premiers **Hichtcock en DVD**, le 4 juillet. *L'inconnu du Nord Express* sera proposé sur un DVD 10 avec, en face A, la version américaine du film, et en face B, sa version britannique. *La Mort aux trousses* sera, quant à lui, offert dans une version collector avec bande-son anglaise remixée en 5.1, making of de 40 min, galerie de photos, commentaire audio du scénariste, piste musicale isolée... Ça promet !

High, Lambert !

Rendez-vous le 24 juillet dans les bacs pour découvrir le DVD de *Vercingétorix*, avec **Christophe Lambert**. Devrait suivre, fin août, celui de *La Proie*, où l'acteur partage l'affiche avec la belle Joan Chen.

Arnold et Rocky

A y est ! *True Lies*, avec Arnold Schwarzenegger, fêtera son arrivée en DVD le 11 juillet prochain (FPE). C'est également à cette date que l'Edition Spéciale de *Rocky* montera sur le ring. **Schwarzzy face à Stallone**, ça va faire des étincelles !

Regardez-les tous !

Après le carton *Pokémon*, TF1 Vidéo lance, le 13 juin, **3 VHS et 3 DVD** des *Digimon*. Digivolvez-vous en galette !

Mortel commentaire

Jean-Jacques Beineix a enregistré le commentaire audio de son dernier film, *Mortel Transfert*. Selon nos sources, le réalisateur s'y est (comme à son habitude) montré très **soucieux du détail**, allant jusqu'à réenregistrer certains passages pour plus de précision. Si on ne l'avait pas arrêté, il aurait même, dit-on, enregistré un commentaire sur le making of de son film !

Genre : L'étoffe des papys
Studio : Warner Bros. Pictures/Village Roadshow Pictures/Clipsal Films
Editeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2 h 05
Réalisateur : Clint Eastwood
Producteurs : Andrew Lazar, Clint Eastwood.
Acteurs principaux : Tommy Lee Jones, Donald Sutherland, James Garner, Clint Eastwood (encore lui !).
Musique : Lennie Niehaus

Photos Prod

Le making of est un pur régal !

SPACE COWBOYS

par François-Cyril Géroult

Ce DVD est l'occasion, pour les fans, de compléter leur collection « Clint Eastwood » et, pour les autres, de découvrir et apprécier le talent de cet acteur, réalisateur, producteur. Mais le DVD ne s'en laisse pas conter par l'aura de ce monsieur et fait lui aussi son petit show.

Acteur, producteur et réalisateur de talent, voilà comment définir simplement le grand Clint Eastwood. Il est passé maître dans l'art de raconter des histoires sur grand écran avec intelligence et efficacité. Et celle-ci n'échappe pas à son savoir-faire. Quatre papys sont envoyés dans l'espace par la NASA pour réparer un satellite russe qui menace de s'écraser (non, ce n'est pas la station Mir, Pacco !). Rires et émotions fortes sont au programme de cette aventure spatiale où nos petits vieux s'envoient en l'air. Du grand Clint et des effets spatiaux de qualité intersidérale. Le DVD est techniquement au top, l'image est lumineuse, colorée et redoutable de précision. Les pistes son Dolby Digital 5.1 sont percutantes, les six canaux sont tous sollicités énergiquement. Du caisson de graves aux enceintes surround, les effets frappent fort et se dispersent sur la stéréo arrière. Le graphisme pauvre des menus contraste avec la richesse des suppléments tous sous-titrés, à l'exception de la bande-annonce uniquement en V.O. La partie casting et équipe technique du film ne propose rien de plus que la liste des participants, acteurs et techniciens, pas de filmographies à l'horizon. Elles ont peut-être été aspirées par un trou noir. Les vrais bonus du disque, eux, se trouvent bien dans la galaxie de ce DVD : quatre documentaires nous sont proposés pour plonger au cœur de la fabrication du film. Le premier (7 min) est censé aborder le thème du montage, mais il traite surtout des effets spéciaux réalisés par ILM. C'est un peu court et confus. Le deuxième, *Tonight on Leno* (12 min) permet de découvrir en intégralité l'émission du célèbre présentateur américain Jay Leno, enregistrée avec nos papys spatiaux, et une interview de ce dernier. Assurément, une bonne tranche de rigolade. Le troisième document est consacré aux effets spéciaux (7 min), il complète les infos du premier reportage sur les images de synthèse du X2 en passant par la navette spatiale, tout en abordant la confection des costumes d'astronautes. Enfin, le making of du film, *Retour au ranch* (28 min), constitue le plat de résistance. Au programme, extraits du film et interviews des acteurs, des techniciens, des scénaristes et du personnel de la NASA (astronaute, directeur de la communication...). Eastwood déclare ne pas aimer les films à effets spéciaux, car chaque plan est long et compliqué à mettre en place, il préfère tourner plus rapidement. Sacré Clint, va !

Quand les vieux monstres sacrés hollywoodiens sont sur un même écran, c'est l'occasion rêvée de bonus aux commentaires fameux.

- *Langues : anglais, français, italien.*
- *Sous-titres : anglais, français, italien, néerlandais, arabe, allemand, espagnol, portugais, anglais et italien pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

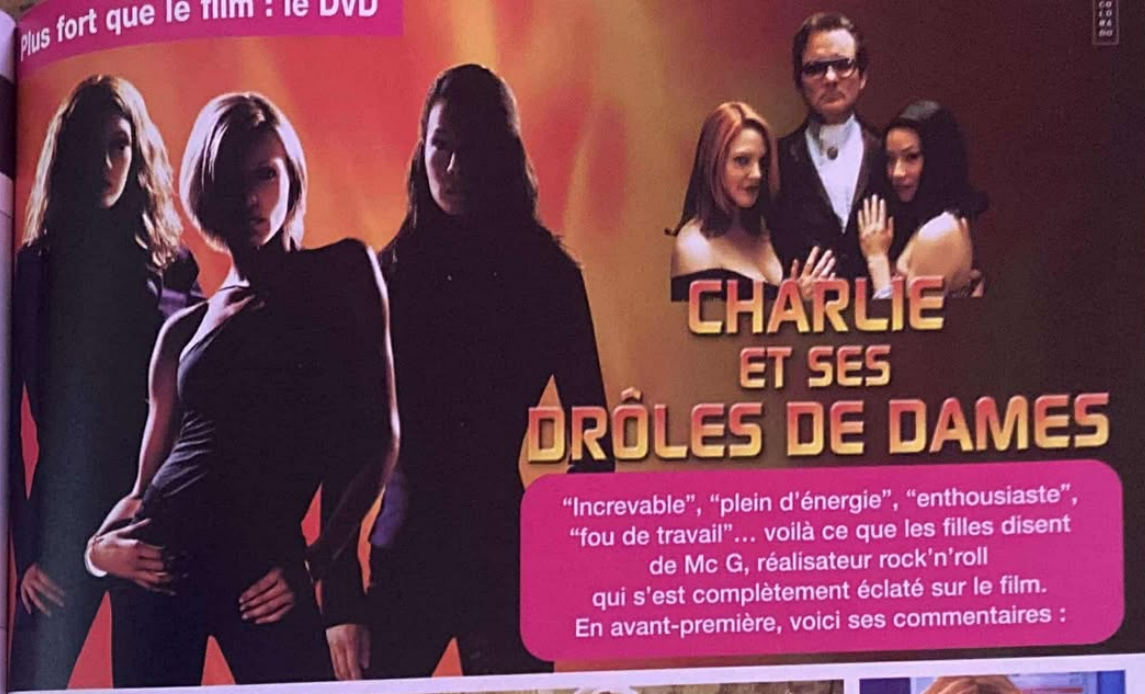
Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Un très bon film signé Clint Eastwood, qui ravira ses fans et un plus large public. Le DVD est techniquement soigné et les bonus enthousiasment. 3, 2, 1, voilà un bon moyen de s'envoyer en l'air en toute sécurité !

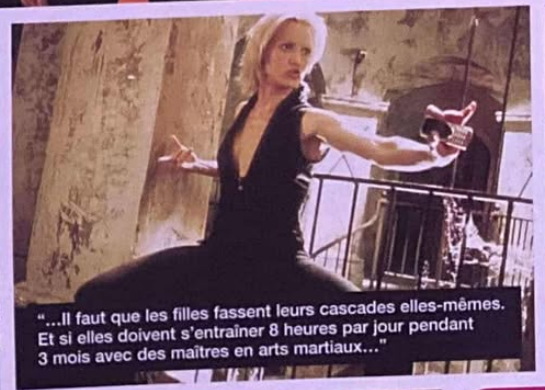
Plus fort que le film : le DVD



CHARLIE ET SES DRÔLES DE DAMES

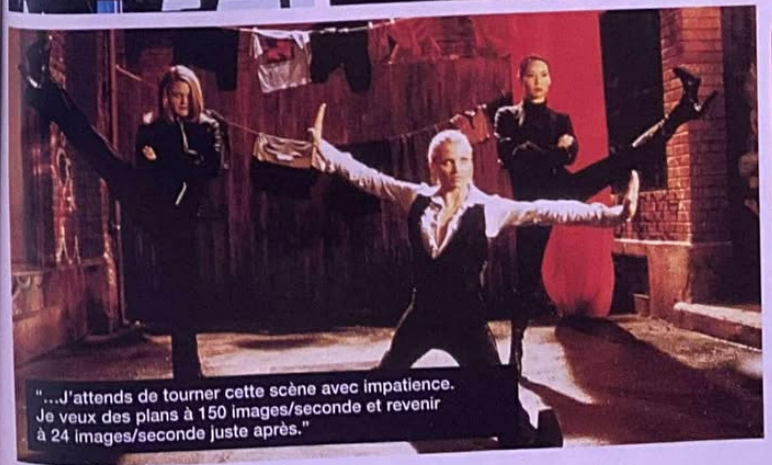
"Increvable", "plein d'énergie", "enthousiaste", "fou de travail"... voilà ce que les filles disent de Mc G, réalisateur rock'n'roll qui s'est complètement éclaté sur le film. En avant-première, voici ses commentaires :

"...et je veux qu'elle l'embroche, comme dans Ben-Hur."



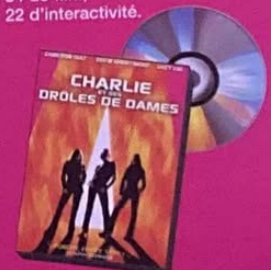
"...Il faut que les filles fassent leurs cascades elles-mêmes. Et si elles doivent s'entraîner 8 heures par jour pendant 3 mois avec des maîtres en arts martiaux..."

"...elles le feront !"



"...J'attends de tourner cette scène avec impatience. Je veux des plans à 150 images/seconde et revenir à 24 images/seconde juste après."

1 h 34 de film,
2 h 22 d'interactivité.



www.bonnechancelesfilles.com

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Genre : Histoires de fantômes ricains
Studio : Twentieth Century Fox/DreamWorks SKG
Éditeur : Twentieth Century Fox Home Entertainment
Distributeur : Fox Pathé Europa

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2 h 04
Réalisateur : Robert Zemeckis.
Producteurs : Steve Starkey, Jack Rapke.

Acteurs principaux : Harrison Ford, Michelle Pfeiffer, Diana Scarwid, Amber Valletta, James Remar, Joe Morton, Miranda Otto.
Musique : Alan Silvestri

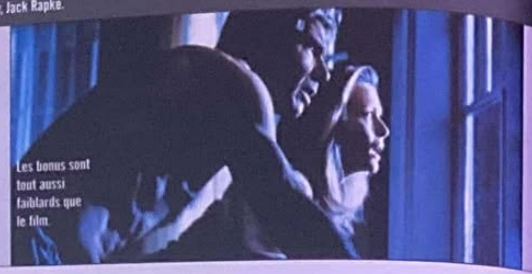
Apparences

What Lies Beneath

par Christophe Séfrin

Le film était presque parfait ! Mais pas pour un thriller. L'histoire a du mal à démarrer, on gigote sans cesse, attendant le frisson. L'excellent son rattrape l'image médiocre. Cependant, tout n'est pas à jeter, mais à réserver à la location.

Photos Prod



Les bonus sont tout aussi fainéants que le film.

Ce devait être un bon thriller. Tiens, c'était même marqué sur la jaquette : « Un thriller surnaturel ». On n'a pas vu le même film. Certes, il s'agit bien d'un thriller, avec la bonne bourgeoise au foyer qui, à force d'ennui, en vient à espionner ses voisins et à s'imaginer qu'elle a été le témoin d'un meurtre. Mais à trop vouloir se prendre pour Hitchcock, Zemeckis perd le fil de sa narration, s'embourbe dans une première moitié de film pesante, tarde à installer son histoire et… se mange le rideau de la douche. Ça commence comme *Escapade à New York*, ça continue comme *Fenêtre sur cour* et *Psychose* pour s'achever en eau de boudin. Tout n'est peut-être pas si mauvais et l'on évitera de balancer ce DVD avec l'eau du bain. Si l'image souffre de problèmes de compression, évidents, la bande originale d'Alan Sivestri affiche une belle présence en 5.1. La bande-son offre, par ailleurs, juste ce qu'il faut d'effets surround avec, en apothéose, la scène de la baignoire (à 1 h 44), qui permet de se noyer dans les ambiances arrière. Le commentaire de Zemeckis et de ses producteurs révèle notamment que Pfeiffer avait véritablement appris à jouer du violoncelle pour le film mais que toutes ses scènes musicales (sauf une, à 1 h 24) ont finalement été coupées (pourquoi ne pas les avoir regroupées sur ce DVD ?). La bande-annonce du film, servie en marge des notes de production en français et des bio/filmos honteusement en anglais, révèle malgré elle d'autres séquences restées sur le sol de la salle de montage… Le making of (14 min 24), en forme de panégyrique du réalisateur, a, quant à lui, le culot de s'appeler : « La réalisation du thriller parfait ».

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : anglais, français, grec, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche — *Interdit -12 ans*

L'essentiel : *Après avoir joué avec les innocents (Forrest Gump) et s'être pris pour un space cow-boy (Contact), Bob Zemeckis s'imagine dans la peau de Hitchcock. Son dernier film n'est pas seulement trop mou, on s'ennuie ferme durant la première heure. Un DVD à découvrir d'abord à la location.*

Titre original : The 6th Day
Genre : Clone Story
Studio : Columbia Pictures/Phoenix Pictures
Éditeur : Columbia TriStar Home Vidéo

Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 59
Réalisateur : Roger Spottiswoode

Producteurs : Jon Davison, Arnold Schwarzenegger, Mike Medavoy.
Acteur principal : Arnold Schwarzenegger
Musique : Trevor Rabin

À l'aube du sixième jour

par François-Cyril Géroult

Le film qui marquait le retour de Schwarzy est réussi sans être un chef-d'œuvre, et le DVD s'annonce très soigné.

Photos prod

Après le vrai clonage d'une brebis par des scientifiques, le réalisateur Roger Spottiswoode, *Demain ne meurt jamais*, nous plonge au cœur du débat sur le clonage humain. À sujet futuriste, acteur musclé, nous conseillerait Paul Verhoeven, *Total Recal*, ainsi que James Cameron, *Terminator 1 & 2*. Et nous voilà donc avec deux Arnold, chacun étant convaincu d'être l'original, et un film d'action dopé par un sujet passionnant. La définition est excellente, l'image permet d'apprécier les décors et les effets spéciaux dans leurs moindres détails, ce qui contribue aussi à faire apparaître certaines images de synthèse comme de mauvais trucages. La musique est parfaitement servie par le Dolby Digital 5.1 du film et par la piste isolée en 5.1, accompagnée du commentaire audio du compositeur. Trevor Rabin, ex-membre du groupe Yes, a débuté sa carrière cinématographique en donnant des cours de guitare à Steven Seagal, puis en composant la musique de l'un de ses films. Son commentaire sur la création musicale pour le cinéma est captivant. Ce bonus, comme tous les autres, bénéficie d'un sous-titrage. Moins musicale, une partie des bonus est consacrée aux effets visuels, quarante-huit minutes de bonheur réparties en neuf thèmes. Côté technique, toujours, une comparaison film/story-board permet d'apprécier l'idée, sur le papier, et sa concrétisation, sur support argentique avec trois séquences présentées en split screen. Deux story-boards animés sont aussi proposés, ainsi qu'un making of (15 min) où l'on parle un peu de clonage et beaucoup de la superstar bodybuildée. Et pour finir, le matériel publicitaire de la société de clonage des animaux domestiques, cinq filmographies et trois bandes-annonces. En tout, plus d'une heure et demie de bonus pour vous satisfaire : faut pas prendre la PS2 pour un clone !

1 heure 1/2 demie de bons bonus, riches et soignés.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français, arabe.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : *La qualité générale de ce DVD fait penser au récent Hollow Man, image et son au top, effets spéciaux décortiqués dans les bonus, avec en prime deux Schwarzy pour le prix d'un.*

DVD VIDEO
www.kaze.fr
ARIA
volume 2 - OAV 4 & 5
Reportage : 3 D et images animées
Galerie d'images
Bandes annonces
Le + Kaze
• version française • version originale • sous-titres français et malentendants • sous-titres allemand •
• boutiques spécialisées • boulanger • extrapole • fnac • virgin megastore •
• également disponible en vhs •

Titre original : A few good men
Genre : Alerte rouge
Studio : Columbia Pictures/Castle Rock Entertainment
Éditeur : Columbia TriStar Home Vidéo

Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo
Date de sortie du film : 1992
Durée du film : 2 h 12
Réalisateur : Rob Reiner

Producteurs : David Brown, Rob Reiner, Andrew Scheinman.
Acteurs principaux : Tom Cruise, Demi Moore, Kevin Pollak, Jack Nicholson, Kevin Bacon, Kiefer Sutherland, Noah Wyle.
Musique : Marc Shaiman

Photos Prod

Des hommes d'honneur

par François-Cyril Géroult

Dommage que les bonus ne soient pas à la hauteur du film et de la qualité sonore et visuelle. Un casting de rêve sert un scénario intelligent, mais ne vous imaginez pas retrouver les acteurs pour d'intéressants commentaires, dans les suppléments.

- Langues : anglais français, allemand.
- Sous-titres : anglais, français, allemand, hollandais, arabe, bulgare, tchèque, danois, finnois, grec, hébreu, hindi, hongrois, islandais, norvégien, polonais, suédois, turc.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (anglais)

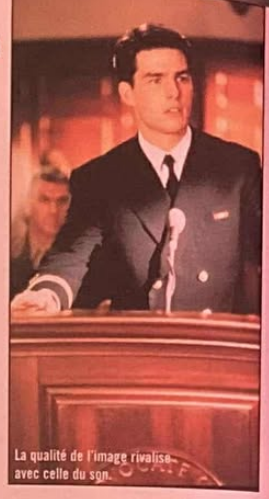
Dolby Digital 2.0 Surround (français, allemand)

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Une image et un son remarquables, mais des bonus qui ne sont pas à la hauteur. Une mention spéciale au commentaire audio particulièrement mauvais, certainement le plus désastreux de tous les commentaires audio existant en DVD à ce jour.

Le rythme des rééditions ne faiblit pas chez cet éditeur, dont le film est le dernier à profiter du lifting maison, en offrant le spectacle accompagné de ses bonus sous-titrés sur un disque double couche. Et quel spectacle ! L'histoire est passionnante et surtout magistralement interprétée par de grands comédiens au meilleur de leur forme. L'image cinémascope est magnifique, très colorée et parfaitement définie. Dialogues et musique sont parfaitement rendus, avec une préférence pour le Dolby Digital 5.1 de la V.O. sur le simple Dolby Surround de la V.F. Côté bonus, le tableau est moins idyllique. À l'exercice du commentaire audio, Rob Reiner n'a pas peur de perdre son honneur. Jamais un supplément de ce type n'a atteint un tel niveau de médiocrité. Le réalisateur ne parle que de ses acteurs, tous formidables et talentueux, le reste du temps, il les écoute. Autant vous donner les seules infos intéressantes, ça vous évitera une écoute fastidieuse : c'est la première fois que Rob Reiner utilisait le format cinémascope et il était ravi ; Jack Nicholson a joué plusieurs dizaines de fois son monologue final, et, avec Robert de Niro, c'est le seul acteur à dire le mieux « fuck ». Bonjour l'arnaque ! Le making of de 35 minutes est à peine plus intéressant, seul le document sur le passage du scénario au film (14 min) est digne d'intérêt. Trois bandes-annonces et huit filmographies plus tard, l'interactivité laisse un goût amer.



La qualité de l'image rivalise avec celle du son.

Titre original : Kokaku Kidotai
Genre : Cyborg contre Cyborg
Studios : Bandai Visual/Kodansha Ltd/Manga Entertainment.
Éditeur : Manga Video
Distributeur : Fox Pathé Europa

Date de sortie du film : 1995
Durée du film : 1 h 23
Réalisateur : Mamoru Oshii
Producteurs : Mitsuhita Ishikawa, Ken Iyadomi, Yoshimasa Mizuo, Shigeru Watanabe.

Avec les voix originales de : Atsuko Tanaka (Major Motoko Kusanagi), Akio Otsuka (Bateau), Tamio Oki (Chef Aramaki).
Musique : Kenji Kawai

Photos Prod

Ghost in the Shell

par Christophe Séfrin

Les films d'animation japonais arrivent enfin en France en DVD. Figure de proue de cette nouvelle vague : *Ghost in the Shell*, le film dont se sont inspirés des créateurs de jeux comme ceux d'Oni.

- Langues : anglais, japonais, français.
- Sous-titres : français
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 (anglais)

Dolby Digital 4.0 (japonais, français)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

Interdit -12 ans

L'essentiel : Pièce maîtresse de la collection Manga Vidéo, cet admirable manga trouve en son DVD un allié de poids capable de restituer avec majesté le travail visuel et sonore des équipes de Mamoru Oshii. Des bonus intéressants, mais trop de textes à lire...

« De tous mes films, c'est le plus facile à regarder. » Le réalisateur de *Ghost in the Shell* (on lui doit aussi *Patlabor 1 & 2* et le scénario de *Jin-Roh*) livre pourtant une œuvre dense et forte. Son scénario tire toute son essence d'une société imaginaire dominée par l'informatique et les cyborgs. Une œuvre complexe également. En deux mots, l'histoire est celle d'un software surpuissant qui, à force de pirater les bases de données, aurait acquis une conscience... De quoi hanter les nuits de Bill Gates.... et faire réfléchir chacun d'entre nous sur son espérance de vie face à sa PS2 ! C'est une magnifique copie du film que nous livre l'éditeur. Avec ses couleurs bleues saturées et ses noirs profonds, l'image de ce manga apocalyptique s'offre une définition irréprochable. Sacrilège : il vous faudra préférer la V.A. (version anglaise) à la V.J. (version japonaise) et la V.F. Seule la première est en 5.1 et force est d'avouer que celui-ci mérite quelques bravos. Rendant totalement hommage à la bande originale (on a carrément l'impression d'écouter un DVD-audio !), elle développe une atmosphère vraiment envoûtante avec de nombreuses ambiances surround et des effets très précis. Du très très beau travail. Un making of (29 min, V.J. sous-titrée) réalisé en 95 présente de façon succincte et naïve l'animation sur ordinateur, et se livre même à l'apologie du montage sur station Avid. Outre la bande-annonce, tout le reste est à lire : 7 fiches sur les personnages, la bio/filmo du réalisateur (déroulé de 9 min 08), un dossier sur la S.F et l'animation (16 min 45) et une note d'intention très riche (20 min 12). De quoi se défoncer tranquillement les yeux sur son écran. Dommage, tout cela était passionnant !

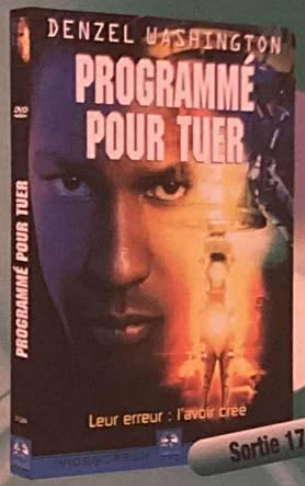
Casting exceptionnel
Russel Crowe... (Oscar 2001 pour «Gladiator»)

DVD VIDEO TM

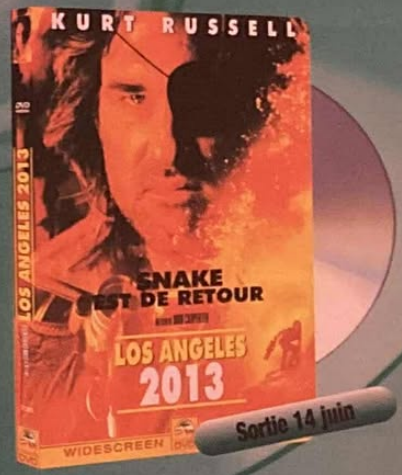
...et
Laurence Fishburne
Denzel Washington
Kurt Russell

DVD VIDEO TM

Qualité cinéma
• son 5.1
• image 2.35



Séances fiction



TROIS GRANDS FILMS POUR DÉCOLLER DU RÉEL Plonger dans l'au-delà terrifiant d'**Event Horizon**, assister impuissant à la prise de pouvoir du super criminel cybernétique de **Programmé pour tuer**, se laisser entraîner dans l'apocalypse de **Los Angeles 2013**, le tout à grand renfort d'effets très spéciaux... hurler de peur et de plaisir en s'offrant trois super séances de science fiction.

Paramount le Géant du Cinéma aujourd'hui en DVD

Titre original : Final Destination
Genre : La Mort vous va si bien
Studio : New Line Cinema
Éditeur : Metropolitan Film & Video

Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 34
Réalisateur : James Wong

Producteurs : Warren Zide, Craig Perry, Glen Morgan.
Acteurs principaux : Devon Sawa, Ali Larter, Kerr Smith, Tony Todd.
Musique : Shirley Walker

Photos Prod

DESTINATION FINALE

par François-Cyril Géroult

Ce DVD ne sera pas celui de l'une de vos soirées « rigoleries ». En effet, tout est ici sinistre et lugubre : le titre, le scénario, les bonus et les commentaires d'un médium en criminologie.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français.*
- *Nbre de disques : 1*

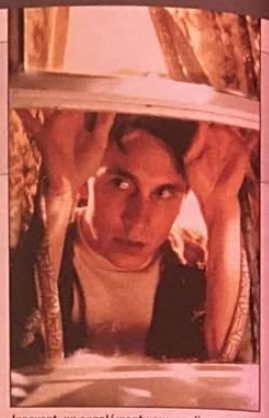
Dolby Digital 5.1

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche
Interdit -12 ans

L'essentiel : Un film surprenant et original bien servi en DVD par une image de qualité et un son Dolby Digital 5.1 précis et efficace, le tout agréablement complété par une bonne dose de bonus.

Une idée plutôt originale pour ce slasher movie où la mort incarne le méchant tueur d'adolescents. À la fois cause et conséquence, elle rattrape les rescapés d'un accident d'avion mortel afin de leur enlever tout souffle de vie. La réalisation est efficace, avec, aux commandes, un spécialiste du paranormal, James Wong, auteur de nombreux épisodes des séries *X-Files* et *Millennium*. Et justement, le réalisateur nous apprend dans le commentaire audio en V.O. sous-titrée, que le scénario du film était, au départ, une aventure destinée à Mulder et Scully. Le titre du film a changé au dernier moment ; initialement, il devait s'appeler Vol 180, et de nombreuses références à ce chiffre sont insérées dans le film. Plus on est de fous et plus on s'instruit ; le réalisateur est donc accompagné des scénaristes et du monteur pour nous livrer tous les détails sur le tournage et le scénario. Le commentaire évoque, entre autres, des scènes coupées que l'on retrouve dans les bonus, elles sont au format 16/9 et en V.O. sous-titrée comme l'ensemble des suppléments. Le plus intéressant est un passionnant documentaire de 13 minutes sur les projections test, au cours desquelles se décident d'éventuelles modifications sur le film, en fonction des questionnaires remplis par les participants. Pour *Destination Finale*, des modifications et surtout le tournage d'une nouvelle fin ont été décidés. Bizarre vous avez dit bizarre, un reportage de 20 minutes nous propose de découvrir Pam Coronado, une médium utilisant ses pouvoirs pour aider à résoudre des crimes. Et pour tester votre aptitude à la voyance, les cartes du premier jeu proposé vous tiendront compagnie quelques minutes, puis ce sera au tour du DVD de calculer l'heure de votre mort avec un deuxième jeu plutôt ridicule. Enfin, des bandes-annonces et des filmographies concluent une interactivité soignée et agréable.



Innovant, un supplément vous explique les changements effectués suite aux projections test.

Titre original : The Skulls
Genre : La Firme (en moins bien)
Studio : Newmarket Capital Group/Original Film
Éditeur : Pathé

Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 42
Réalisateur : Rob Cohen

Producteurs : Neal H.Moritz, John Pogue.
Acteurs principaux : Joshua Jackson, Paul Walker, Hill Harper, Leslie Bibb.
Musique : Randy Edelman

Photos Prod

THE SKULLS Société secrète

par François-Cyril Géroult

Une pâle copie de *La Firme* qui nous donne un film fade et des bonus qui ne le sont pas moins. Difficile d'accrocher ! À louer avant d'entreprendre de l'acheter.

L'effet des 4 pistes son ne nous fait pas ignorer la mauvaise compression de l'image. Dommage !

La jaquette du DVD donne deux indices sur la qualité du film : la phrase qui tue : « Par le producteur de *Souviens-toi l'été dernier* » et les références des deux acteurs, *Dawson* et *Elle est trop bien*. Pas de doute, on est en présence d'un produit destiné à un public qui n'attend rien de merveilleux, et les promesses sont bien tenues. Si le sujet des sociétés secrètes est intrigant, le scénario s'essouffle rapidement. On suit le film sans trop d'ennui, c'est vite vu et vite oublié. La définition de l'image est bien réelle, mais la compression est parfois un peu trop appuyée, sûrement en raison des quatre pistes son proposées, Dolby Digital ou DTS sur 5.1 canaux, au choix, dans les deux langues. Les différences ne sautent pas aux oreilles entre les deux formats, et cette bande-son n'a vraiment rien d'exceptionnel. Les suppléments sous-titrés n'apportent pas grand-chose au film, les interviews (22 min) et le making of (13 min), ne sont pas des plus pertinents. L'histoire du film, la psychologie des personnages et surtout le talent des acteurs sont mis en avant dans ces bonus au caractère promotionnel très affirmé. La bande-annonce est presque plus intéressante, et surtout moins longue à regarder. Seules certaines scènes coupées sur les dix présentées (12 min) méritent un peu d'attention ; on a du mal à croire que le réalisateur est le même que celui qui a signé *Dragon*, un excellent hommage à Bruce Lee.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : français*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 et DTS 5.1

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc simple face, double couche

L'essentiel : L'histoire de ces sociétés secrètes qui recrutent de brillants universitaires était alléchante, mais le film et ses bonus ne déchaînent pas les passions. À louer impérativement avant d'acheter.

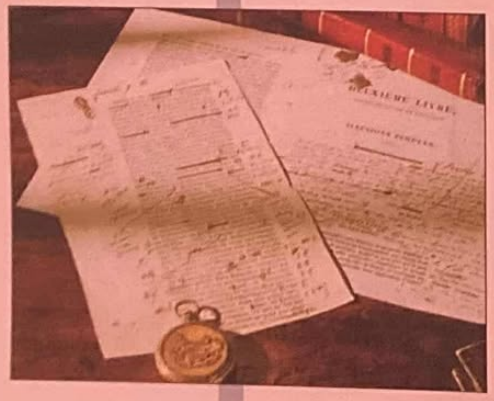
S'instruire avec Internet... C'est possible ?

par Dave Martinyuk

Internet... On en parle, on en parle, mais quand on l'a à sa disposition, on en fait quoi ? On peut certes se divertir facilement avec un outil aussi puissant, mais est-ce là son intérêt principal ? Et si l'on s'en servait pour apprendre des choses ? Oui, ça n'est pas bête, ça...

Le Net met à votre disposition des œuvres intégrales et des informations sur des écrivains tel Balzac.

Je vais vous révéler un secret : je suis beaucoup plus intelligent depuis que j'ai Internet. Surtout quand j'ai quelqu'un au téléphone. Que l'on me parle d'actualités, de prix Goncourt ou d'architecture romane, je fais le mec qui maîtrise. Je laisse d'abord s'exprimer mon interlocuteur, je gagne du temps en marmonnant des phrases du genre « Mmmh... Oui, en effet... », et je tape discrètement sur mon clavier quelques mots-clés qui me permettent d'atteindre des pages Internet (dans le jargon informatique, on appelle ça des URL), en rapport direct avec ce que l'on me raconte. Internet couvre tous les domaines et fait figure de bibliothèque virtuelle renfermant des connaissances immenses. Dans ce modeste article, je vais tenter de vous faire comprendre sa toute-puissance et essayer de vous donner envie de l'utiliser peut-être davantage que vous ne le faites maintenant. Et si vous n'êtes pas de ceux qui possèdent un accès au Net pour le moment, dites-vous une chose : c'est simplement une question de temps...



« Car le mot, qu'on le sache...

Les deux pages qui me sont obligeamment octroyées ici ne peuvent couvrir à elles seules tout ce que j'aimerais vous faire découvrir. Je vais donc me concentrer sur le sujet qui m'intéresse le plus : les lettres. Par lettres, j'entends littérature, vocabulaire, citations, etc. Mais dites-vous bien que la démonstration qui va suivre pourrait tout aussi bien s'appliquer à des sujets aussi divers que la cuisine, la collection de timbres ou l'étude des mammifères marins. Notre Jean Santoni national a même appris à faire du skate grâce à Internet, en regardant des vidéos (véridique). Une dernière précision : la compréhension de l'anglais est un plus énorme lorsqu'il s'agit d'explorer le Net. Si vous ne le lisez pas, vous passerez à côté d'une masse d'informations considérables. Je vais éviter au possible de faire référence à des sites étrangers, mais soyez bien conscient de cela... Commençons en douceur, avec des outils spécialisés dans le vocabulaire. Parmi ceux que l'on pourrait presque qualifier d'utilité publique, citons tout d'abord le Dictionnaire Universel Francophone de Hachette (www.francophonie.hachette-livre.fr) qui contient 45 000 définitions de noms communs. On peut y ajouter, en complément, le dictionnaire Larousse Multimédia (http://larousse.compuserve.com/). Les cruciverbistes en herbe pourront s'adonner avec encore plus d'engouement à leur passion sur un site réalisé par un amateur passionné (http://iquebec.ifrance.com/dico-mc), ou bien en consultant le dictionnaire spécial cruciverbiste que vous trouverez sur le site des éditions Tatou (www.tatou-editions.com). Pour les plus acharnés, des centaines de grilles vous attendent sur le www.cruciverbiste.com. Dans des domaines plus spécialisés, le dictionnaire de l'informatique et d'Internet (www.dicofr.com) peut se révéler intéressant. Même chose avec le dictionnaire chromatique, spécialisé dans les couleurs (http://pourpre.com/chroma), où l'on apprend, par exemple, que l'alizarine est une couleur légèrement violacée. Continuons gaiement ce survol des sites avec celui d'orthonet (www.sdv.fr/orthonet), qui possède un lexique très pratique et propose même une option inédite : vous leur écrivez un texte, et les linguistes qui travaillent pour le site vous le renvoient corrigé, en expliquant vos fautes. Très fort. Il y a aussi un dictionnaire des synonymes, riche et que l'on peut consulter rapidement (http://elsap1.unicaen.fr/dicosyn.html). Si vous avez l'impression de vous y perdre un peu, voilà deux sites pratiques qui regroupent de nombreuses ressources linguistiques en ligne : http://planete.qc.ca/linguistiques/ et www.dicorama.com. Avec tout cela, vous devriez pouvoir enrichir votre vocabulaire de quelques mots. Si ce n'est pas le cas, vous ne faites vraiment pas beaucoup d'efforts !

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

11 nos de PlayStation®2 Magazine

+

11 DVD
de démos, vidéos...

+

La manette analogique vibrante PlayStation 2

- 8 boutons d'action totalement analogiques
- cordon extra-long
- 2 moteurs de vibrations
- compatible PlayStation et PSone

539 F(1)

149 F(2)

~~688 F~~

549 F(3)

20 % soit 139 F d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

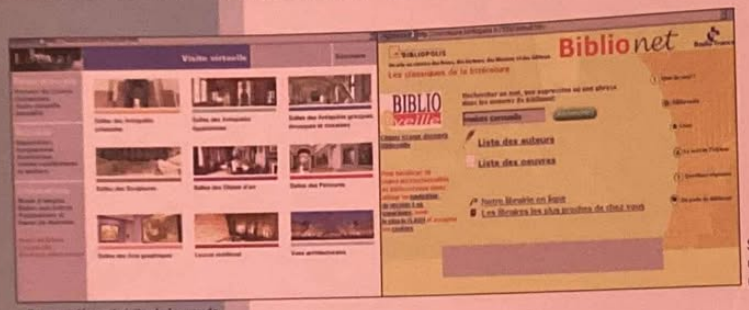
LPU 54

OUI, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 nos + 11 DVD)
+ La manette analogique vibrante au prix de 549 F au lieu de ~~688 F~~ soit plus de 20 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Expire le : ❑❑ ❑❑

Date et signature obligatoires :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : ❑❑❑❑❑
Ville :
Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑
e-mail :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - (2) Prix de vente public généralement constaté. TVA à 19,6 % incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre bulletin d'abonnement. - (3) Vous pouvez acheter séparément les magazines et la manette aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 novembre 2001. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑



Ceux qui désirent visiter le Louvre de manière virtuelle peuvent le faire (www.louvre.fr).

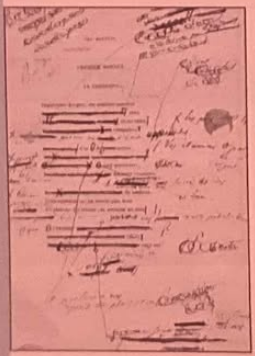
Sur Biblionet, en cherchant les mots « maints cercueils », vous êtes renvoyé sur un poème de Baudelaire.

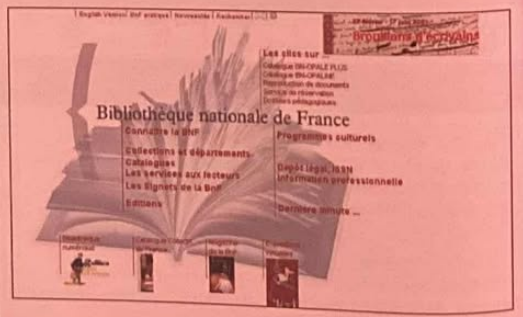
… est un être vivant. » (Victor Hugo)

Les outils liés à la langue disponibles sur Internet sont légion et ne peuvent bien sûr pas tous être répertoriés ici. Je ne peux toutefois pas m'empêcher d'en citer encore un certain nombre, et tant pis si ce texte ressemble davantage à une suite d'URL qu'à un article de fond. Pour le coup, je privilégie le côté pratique de la chose… La grammaire vous pose des problèmes ? Vous pouvez tenter de vous entraîner en consultant le http://grammaire.reverso.net. Vous désirez consulter de véritables encyclopédies en ligne et ne pas vous ruiner dans l'achat coûteux d'ouvrages imprimés ? Allez donc faire un tour sur le www.club-internet.fr/encyclopedie (Encyclopédie Hachette Multimédia en ligne) ou bien encore sur le www.webencyclo.com, un site très complet lui aussi. Si ce sont davantage les traductions qui vous intéressent, vous trouverez également votre bonheur. Le site www.babylon.com propose un petit utilitaire extraordinaire, capable de traduire un mot en un click de souris. Le site http://dictionaries.travlang.com, de son côté, met en ligne de nombreux dictionnaires capables de traduire dans à peu près toutes les langues occidentales connues.

Ceux davantage attirés par la poésie et les bons mots trouveront leur bonheur sur le www.poesie.webnet.fr, par exemple, qui réunit plus de 3 300 poèmes, de la Renaissance au début du XX[e] siècle. Plus romantique encore, le http://poetes.com/ ne s'intéresse qu'à Rimbaud, Baudelaire ou Verlaine, dont il recense la plupart des œuvres. Car il y a des œuvres complètes consultables sur Internet, en effet, et ce sont souvent des classiques de la littérature française. Zola, Maupassant, Hugo, Rousseau, Corneille… La liste des ouvrages « numérisés » disponible est impressionnante. Parmi les sites les plus riches citons celui de la Bibliothèque Nationale de France, bien sûr (http://gallica.bnf.fr) mais aussi celui de Biblionet (http://minotaure.bibliopolis.fr:7999/ ; 113 œuvres et 64 auteurs), ou encore celui de la Bibliothèque Universelle (http://abu.cnam.fr/index.html : 281 textes et 98 auteurs). En cherchant bien, on peut même trouver des sites assez hallucinants, comme celui-ci : (http://134.59.31.1/~brunet/BALZAC/index.htm), qui indexe la quasi-totalité de la Comédie Humaine de Balzac, et propose une recherche par mots, montre l'évolution du vocabulaire de l'écrivain, etc. On pourrait s'étonner d'avoir tous ces ouvrages « à disposition », en ligne, mais à l'usage, on se rend compte que rien ne vaut les livres, définitivement plus pratiques à consulter. Bref, au moment où cet article touche à sa fin, j'ai l'impression presque désagréable de n'avoir qu'effleuré les profondeurs abyssales proposées par Internet. À la question : « Peut-on s'instruire avec Internet ? », la réponse est donc définitivement : « Oui ! » Il faudrait être d'une mauvaise foi affolante pour oser affirmer le contraire…

Sur le www.quid.fr, vous trouverez une version « light » du célèbre ouvrage remis à jour tous les ans.





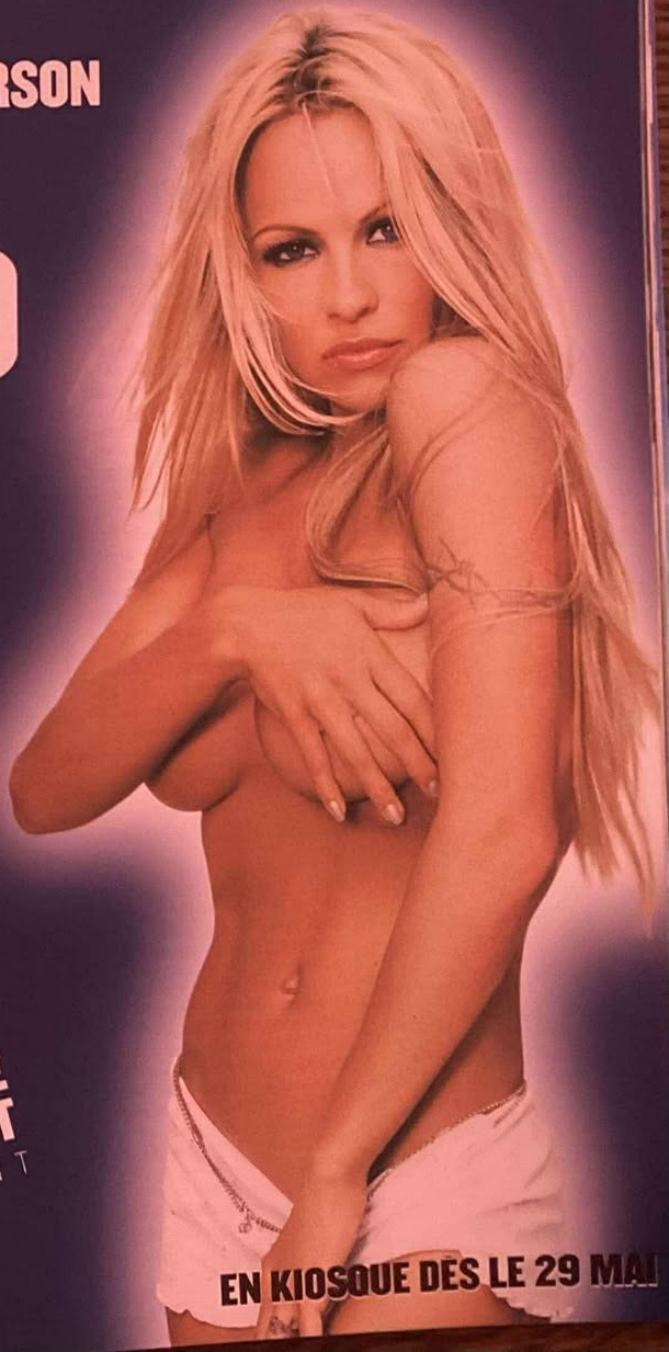
Certains manuscrits originaux ont été numérisés. Vous pouvez les consulter sur le site de la Bibliothèque Nationale de France.

Utilitaires : le complément des outils Internet

On le voit, Internet est un formidable outil qui couvre tous les domaines et autorise les explorations intellectuelles les plus poussées. Il faut néanmoins être conscient de ses limites (impossibilité d'être connecté vingt-quatre heures sur vingt-quatre la plupart du temps, URL qui changent, pages qui s'affichent difficilement, etc.), et accorder à certains utilitaires, l'importance qui leur est due.
Les utilitaires ont l'avantage d'être spécialisés dans un domaine et sont directement accessibles. Prenons un exemple : Cordial 7 Pro. Cet utilitaire est éminemment intéressant puisqu'on le doit à la société française Synapse Développement, qui s'est occupée du correcteur orthographique inclus dans Microsoft Word. Ce produit complète leur travail en proposant une correction beaucoup plus poussée (occurrences grammaticales, mots-clés, doublons, conjugaison des verbes, etc.), et met à votre disposition un dictionnaire très complet (les noms propres ou des noms communs. Dans sa version Pro, Cordial vous propose même le Littré qui est, comme chacun sait, un dictionnaire de référence (je me souviens l'avoir payé plus de 3 000 francs, il y a de cela quelques années). Bref, certains sites sont très intéressants pour les amoureux de notre belle langue en général, et pour les journalistes que nous sommes en particulier. Mais la qualité se paie, toi il faudra être prêt à débourser un peu plus de 1000 francs pour pouvoir en profiter…

FHM FOR HIM MAGAZINE
PRÉSENTE LES 100 FILLES LES PLUS SEXY

N° 18 : PAMELA ANDERSON
MAIS QUI SONT LES 99 AUTRES ?



MAGAZINE + SUPPLÉMENT
19F SEULEMENT

EN KIOSQUE DES LE 29 MAI

S'il y a bien un truc qui me terrorise, c'est lorsque l'un de mes enfants me demande de lui raconter une histoire. Pour Xavier Dorison, ça doit être plus facile, puisqu'il est l'auteur des scénarios des B.D. *Le Troisième Testament*, *Prophet*, et *Sanctuaire* dernièrement paru. Pendant qu'on y est, il a aussi participé à la création de Alone in the Dark 4, le genre de jeu où, justement, le scénario est important.

par Le Pixx

Interview

Le fabuleux destin de Xavier Dorison

Play2Mag : Tu as décidé d'écrire des histoires comme ça, du jour au lendemain ?
Xavier Dorison : Ben, c'est à force de voir des choses autour de moi. Le fait de voir un bon film ou de lire une bonne B.D. me met dans un tel état de transe, que je me suis dit qu'il était nécessaire de donner autant de plaisir dans des histoires que moi j'en ai reçu. Là, par exemple, aujourd'hui, je viens de re-re-regarder *Le Pont de la rivière Kwaï*, et c'est un pur bonheur.

Mais entre la bande dessinée et le cinéma, l'histoire repose énormément sur l'image…
C'est une question de sensibilité. Je suis très sensible à l'histoire elle-même, et ce, quels que soient les médias. Par exemple, je ne me considère pas comme un scénariste de B.D., j'essaie de me considérer comme un scénariste tout court. Pour moi, écrire, c'est une façon de voir le monde, une façon de voir les gens, une façon de voir la narration…

Dans quelle mesure l'image est-elle importante ?
Je suis un passionné de l'image, et un scénariste ne doit pas seulement penser son histoire en phrases, mais surtout en images. Je ne suis malheureusement pas dessinateur, je n'ai pas de temps, je n'ai pas de patience, et je n'ai pas la volonté de dessiner... Mea Culpa. Cependant, lorsque je vois le boulot des dessinateurs avec lesquels je travaille, je suis admiratif. Pour moi, la B.D., c'est une facilité de pouvoir raconter des histoires avec une grande liberté et une grande souplesse, et sans pression.

Mais, les auteurs de B.D. ont quand même une pression de la part de l'éditeur, au moins dans les calendriers de parution ?
Oui et non. C'est surtout valable pour les premiers albums, après ça, suivant le succès critique ou commercial que tu rencontres, les éditeurs te laissent tranquille et maître de ton œuvre.

Avant Le Troisième Testament, qu'est ce que tu avais fait ?
Rien. J'avais écrit quelques scénarios. Je travaillais pour une filiale de Barklay's, je nageais dans la finance et les gros comptes. Ça ne m'empêchait pas d'écrire. Un jour, j'en ai eu marre, j'ai filé ma démission. Ils m'ont demandé pourquoi, j'ai répondu : « Pour écrire des B.D. » Le patron m'a regardé avec de grands yeux, et m'a demandé si j'étais sûr de mon choix. Ils ont quand même fait une enquête pour savoir si la concurrence ne me débauchait pas !

Comment s'est passée ta collaboration avec Matthieu Lauffray sur Prophet ?
D'une certaine manière, je me suis mis à son service. Il avait une vision de son histoire qui reprenait pas mal de thèmes d'horreur et de fantastique que l'on pourrait juger de « lovecraftiens ». Après avoir eu l'idée de ce projet, je suis venu l'aider dans un second temps pour soutenir l'histoire avec des procédés plus proches de la dramaturgie classique.

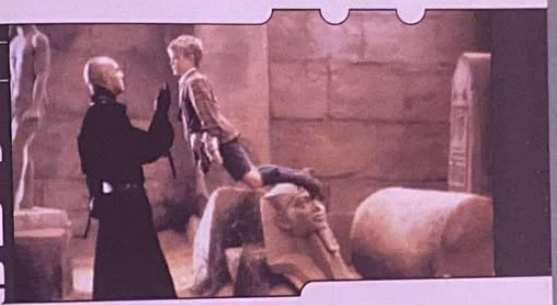
Comment ça ?
Le « problème » avec le fantastique de Lovecraft, c'est que c'est plus de la littérature que du scénario. Ses histoires sont plus pensées en termes de « mots » qu'en termes « d'images ». Dans les nouvelles de Lovecraft, il n'y a pas de description didactique et directe. En plus, le style d'écriture de Lovecraft appartient à celui de la fin du XIX[e] siècle. C'est très manichéen, très extrême dans la force du non-dit. En ce qui concerne le travail de Matthieu, par vocation, il est très sensible au problème d'évocation, mais il est moins sensible aux problèmes posés par la dramaturgie.

Quelle est ton approche du fantastique ?
À mon sens, le fantastique prend toute sa valeur fantasque tant qu'on ne montre rien et qu'on se contente de suggérer. Ce que je trouve intéressant, c'est le fait que l'imagination se mette à travailler beaucoup lorsqu'on est plongé dans une ignorance des faits. Le problème, c'est qu'on est obligé de montrer l'élément fantastique. Et l'imagination poussée par ses fantasmes nous fera toujours imaginer quelque chose de plus démesuré que ce qui nous est montré. Là, ça devient paradoxal, parce que la B.D., comme le jeu vidéo, nous obligent à montrer, et les histoires que l'on raconte doivent garder suffisamment de mystères et de non-dits pour captiver le public. Toute la subtilité consiste à dévoiler des éléments du fantastique tout en gérant les fantasmes du lecteur.

Depuis peu scénariste, Xavier Dorison a déjà travaillé sur 3 albums : *Le Troisième Testament*, *Prophet* et *Sanctuaire* (voir P. 144).

Cinéma

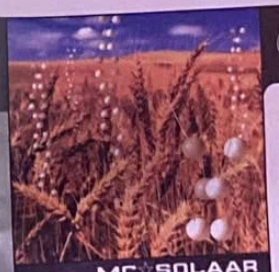
Le retour de la momie

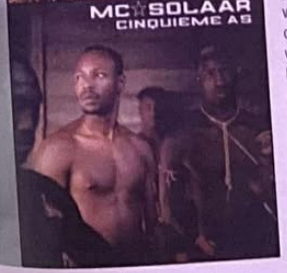


Encore plus d'effets spéciaux et de scènes d'action dans cette suite qui n'a toujours pas de scénario.

Tintineries bis de Stephen Sommers. États-Unis. Avec Brendan Fraser (Rick O'Connell), Rachel Weisz (Evelyn), John Hannah (Jonathan), Arnold Vosloo (Im-Ho-Tep)… Scénario : Stephen Sommers. Photo : Adrian Biddle. Musique : Alan Silvestri. Prod. : Sean Daniel, Bob Ducsay, James Jacks, Don Zepel… Distr. : UIP. sortie le 23 mai

Il fallait s'y attendre. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes à dollars, Hollywood nous l'enseigne depuis des années. Aussitôt le méga succès de *La Momie* connu, Stephen Sommers s'est remis à ses crayons et ILM à ses ordinateurs pour concocter une suite qu'on espérait un peu plus consistante que l'originale. Hélas ! Pas de surprises à l'horizon de ce nouvel opus, dont « l'originalité » est de tout multiplier par deux : deux fois plus de méchants (la Momie réveillée essaie de réveiller à son tour le puissant Roi des Scorpions pour lui voler ses pouvoirs), deux fois plus d'action et deux fois plus d'effets visuels (l'armée numérique des soldats d'Anubis renvoie à celle de Dark Maul dans Star Wars: Épisode 1). Héros immortel de B.D., les O'Connell (Fraser et Weisz sont mariés, un enfant) essuient toujours sans broncher des feux nourris d'artillerie et sauvent, comme d'hab', l'humanité. On peut en sourire. Ou pas.





Zik

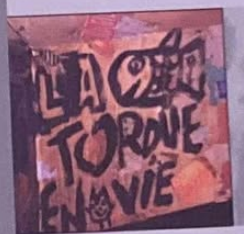
Genetic World
Telepopmusic - EMI

Ahhhhh !, cool !, voici un album d'électro-fusion-bric-à-brac de fort bon goût. On passe tour à tour de compos aux extraits de plantes synthétiques élevées au son vintage kraftwerkien, à d'autres empreintes de pêches de gros cuivres, de voix vocoderisées light, de drum&bass, de lignes d'arpégiateur revival, de flow hip-hopiens, de downbeat ou encore de chants féminins chauds et plaintifs. Du coup, à défaut de réelle unité musicale, on appréciera la réelle variété des opus, tout en sirotant un cocktail au bord d'une piscine privée entourée de gens de bonne compagnie. Oui, c'est très tendance, le « sirotage » au bord des piscines.

Cinquième As
MC Solaar - EMI

Le retour du Solaar était attendu, alors que ses dernières productions n'avaient que moyennement convaincues. Mais pour *Cinquième As*, les choses entrent dans l'ordre, même si le manque de titres vraiment forts se fait un tantinet sentir. Le grand public restera définitivement bloqué sur l'insolente qualité de Solaar pleure et d'Arkansas, et exceptés deux ou trois opus un peu flous (où les invités ne sont pas époustouflants de talent), l'ensemble de la production est globalement fort soignée. Attention, on se répète, mais il est clair que les hardcore rappeurs ne sont pas les auditeurs visés par *Cinquième As*... À bon entendeur.

Paris Lisbonne Pointe-à-Pitre
Mister Gang
Epic
L'album parfait pour se mettre dans l'ambiance des vacances à base de soleil et des fiestas. Nous avons là, du reggae français riche en riffs de cuivres et en textes pas cons. On frise de temps en temps le zouk ou le soca, mais pour le plus grand plaisir des organes auditifs. « Déstressant » à souhait.



En vie
La Tordue
Sony
Album live pour La Tordue, groupe français élevé au rock de rue, aux textes engagés et aux p'tits airs d'accordéons et de guitares folks. Ambiance festive de rigueur. À noter, une reprise bien cool de *Jolie môme* de Leo Ferré.

Death by Chocolat
De Phazz
Naïve
Ambiance cocktail dînatoire et petits tours à la sauce Nova pour *Death by Chocolat*. Les arrangements sont riches, les rythmiques travaillées, les samples bien posés, bref, le concept kitch-post-décadent est ici impeccable. On adore.

Brèves Ciné

- Stan Winston, le maquilleur des *Terminator* et des *Jurassic Park*, va réaliser un deuxième film après *Pumpkinhead*. Dans *Automata*, un spécialiste de la téléphonie atterrira dans un souterrain où combattent des robots.
- La géniale série animée japonaise *Cowboy Bebop* va être adaptée en long métrage. Le film sortira cette année au Japon en attendant, on l'espère, d'être distribué en France.
- Rintaro, le créateur d'*Albator*, vient de finir *Métropolis*, un film d'animation qui met en scène une société futuriste où cohabitent pacifiquement humains et robots. Le scénario est de Katsuhiro Otomo, le père d'*Akira*. Sacrée équipe !
- Le classique de H.G. Wells, *La Machine à explorer le temps*, va de nouveau être adapté après la version de 1959 de George Pal. C'est Simon Wells, co-réalisateur du *Prince d'Égypte* et arrière petit-fils de l'écrivain, qui s'y colle. Guy Pearce (*Memento*), Jeremy Irons et Halle Berry (*La Tornade de X-Men*) remonteront donc le temps, à une époque où les humains vivent sous la domination des méchants Morlocks. Scénario signé John Logan (*Gladiator*) et effets spéciaux d'ILM.

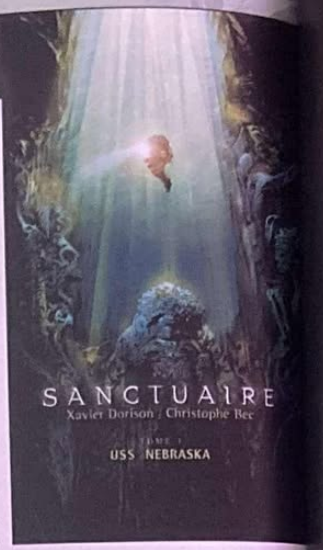
Bande dessinée

Sanctuaire

par Le Pixx

« Tous les futurs corps inertes plongés dans un liquide vont flipper un grand coup, et gaspiller pas mal d'oxygène... » C'est la nouvelle loi physique qui va régir l'Univers de Sanctuaire.

Sanctuaire nous fait tripper dans ce qu'on pourrait appeler des milieux hostiles à tiroirs. En gros, ça parle d'un équipage de sous-marin nucléaire lanceur d'engins qui va se retrouver isolé du monde. Pour cela, il suffit de faire une plongée dans des grottes sous-marines géantes, à quelque 1 200 mètres de profondeur, là où la lumière du jour ne peut parvenir. Maintenant, il ne reste plus qu'à certaines légendes bibliques locales de se remettre en route, pour rendre l'équipage du submersible dément, ou encore, pour créer une petite apocalypse à bord, en y provoquant un fléau bactérien bien salopard.
Le dessin a été confié à Christophe Bec. Le trait est vif, et le style est proche de celui qu'on peut voir dans les bandes dessinées de Mathieu Lauffray (*Prophet*, *Le Serment de l'Ambre*) ou encore celles d'Alice (*le Troisième Testament*, tomes 1-2-3). Pour le scénario, c'est Xavier Dorison qui s'y colle, lui et son univers fantastique dont il nous parle à la page 142 de ce même numéro de PlayStation 2 Magazine. La sortie de *Sanctuaire* est prévue pour le 20 juin chez les Humanoïdes Associés, et son prix sera de 79 F.



Ciné

Un jeu d'enfants

par Christophe Narbonne

Jeu de massacres de Laurent Tuel. France. Avec Karin Viard (Marianne), Charles Berling (Jacques), Ludivine Sagnier (Daphnée)... Scénario : Laurent Tuel, Constance Verluca. Photo : Denis Rouden. Musique : Krishna Levy. Prod. : Olivier Delbosc, Marc Missonnier. 1 h 25

Au départ, il y a la volonté des producteurs, Olivier Delbosc et Marc Missionner, de créer une structure pour des films de genre à petit budget. Un jeu d'enfants est donc la première série B – au sens noble du terme – de ce nouveau label nommé « Bee movies ». Laurent Tuel, auteur du déjà étrange *Le rocher d'Acapulco*, a écrit un scénario nourri d'influences « énormes », qui vont de *Shining* à *Rosemary's baby* en passant par *Le Village des damnés*. Bref, au petit jeu des inévitables comparaisons, son film avait tout pour être condamné d'avance. Et, pourtant. Bien que vue et revue, cette histoire d'enfants, possédés par les âmes damnés des anciens petits occupants de leur appart', fonctionne parfaitement. Tuel s'y entend notamment pour faire monter la sauce horrifique sans rien montrer à l'écran – merci Hitchcock. Le casting est, quant à lui, impeccable : Karin Viard et Charles Berling ont des physiques anodins, qui siéent à leurs rôles de parents en perdition auxquels on s'identifie totalement.

Cette terrifiante histoire de possession made in France confirme le retour en force du film de genre dans l'Hexagone.

En attendant
ALONE IN THE DARK
la version PS2,
premiers frissons
sur PSone
THE NEW NIGHTMARE
LA DÉMO JOUABLE
PS one MAGAZINE ™
LE MAGAZINE DU JEU SUR PLAYSTATION ET PSone
AVEC SES 12 DÉMOS
EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Blame

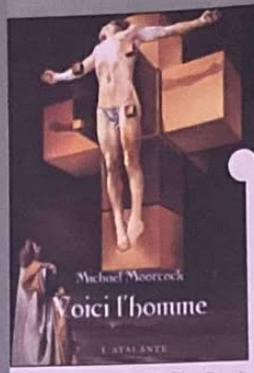
Blame réinvente l'enfer. Ici, la machine est reine, l'homme est condamné, et l'I.A. ne pense qu'à reproduire son fiel dans les cerveaux encore valides de quelques poignées d'humains. Le héros s'appelle Killy, il voyage dans des ruines qui s'étendent sur 5 000 étages, et dans lesquelles chaque coin d'obscurité est une bonne excuse pour voir mourir ses proches. Le ton est violent, brutal, et le dessin exprime à merveille cet univers déchiré physiquement, et malade mentalement. 4 volumes sont déjà sortis chez Glénat.

Gorillaz : *Clint Eastwood*

Le single *Clint Eastwood* de Gorillaz est une perle comme on aimerait en voir tout le temps. Non seulement la chanson est fantastique, avec sa basse saturée, et sa nonchalance d'une désinvolture à faire fondre un parpaing, mais en plus, sur le support, on a droit au clip vidéo du titre. C'est juste génial ! Le mec qui a pondu l'identité visuelle a tout compris à un public gavé d'images mangatico-fantastico-fainéantes. Ce single est juste indispensable, et si on en redemande, on peut aller sur le site du groupe (*www.gorillaz.com*).
Moi, je dis : vive la déconne colorée paresseuse.

Solidays

Solidays, c'est Solidarité Sida, solidarité pour tous se liguer contre le fléau et aider ceux qui sont malades ; sida ,c'est le mot que l'on ne voudrait plus jamais entendre, la maladie qui doit définitivement être éradiquée. Et pour ce faire, les 7 et 8 juillet 2001, à l'Hippodrome de Longchamp, aura lieu le festival qui propose plus de 40 concerts, regroupe plusieurs associations, informe et aide la jeunesse. *www.solidays.fr*



Bande dessinée

par Cécile Lando

Voici l'homme Michael Moorcock

Texte provocateur et blasphématoire au possible, *Voici l'Homme* en choquera plus d'un par sa réécriture biblique.

Karl Glogauer est ce genre de personnage déroutant. Il se montre faible lorsque la situation très simple exige une réaction vive, et fort lorsque son existence compliquée s'avère être un gouffre inextricable. Être intriguant par ses failles profondes, il se fait attachant quand ses souvenirs d'enfance refluent à la surface et l'immergent de douleur et d'humiliation. À mille lieues de l'univers Fantasy qui a fait son succès avec *Elric le Nécromancien* et *Jerry Cornélius*, Moorcock s'attaque ici à la S.F. Et il en aborde l'un des thèmes de prédilection, le voyage dans le temps et plus précisément le retour dans le passé. Mais il ne s'agit pas ici de se perdre dans les élucubrations scientifiques qui offriraient les possibilités d'un tel transfert. Non, l'auteur britannique s'attache à nous faire découvrir l'extraordinaire ressource d'un être humain plein de souffrance psychologique. Il lui fera croiser le chemin du martyre par excellence : Jésus. Ayant la possibilité d'être le cobaye du premier voyage dans le passé, Karl choisit l'année précédant la condamnation de Jésus. Alors qu'il n'était question que d'être en temps réel spectateur des faits qui menèrent Jésus à sa crucifixion, Karl se retrouve directement impliqué dans notre Histoire. Mais quelle attitude adopter lorsque cette Histoire ne semble plus celle que nous connaissons ? Comment faire face aux événements modifiés ? Mélange temporel, et changement de niveau de narration, Moorcock joue avec ses lecteurs. Il nous mène tour à tour dans un passé tout juste imaginable pour nous, l'an 28 de notre ère, en en faisant le présent de la narration, et nous plonge dans le passé de Karl pourtant si proche de nous, puisque étant celui de son enfance dans la 2e moitié du XXe siècle. De la même façon, le narrateur nous rapproche et nous éloigne de ce personnage selon les événements, en désignant presque comme secondaire celui que nous suivions jusqu'alors avec attention.

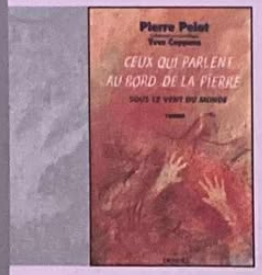
Librairie de l'Atalante 60 F.

par Le Pixx

Roman

Ceux qui parlent au bord de la pierre Pierre Pelot

160. C'est le nombre approximatif de livres qu'a écrit Pierre Pelot, et ce dans tous les styles narratifs possibles.



Ceux qui parlent au bord de la pierre est le quatrième et dernier volume d'une série qui nous replace aux temps du paléolithique. Cette période a vu le Monde sous une chape de glace, poussant les espèces vivantes à faire preuve d'un peu de génie pour survivre. Cette époque où les chances de vivre étaient proportionnelles à la sauvagerie et à la férocité que nos ancêtres étaient capables d'engendrer face à tout danger. L'histoire nous raconte comment un petit nombre d'homo sapiens-sapiens (oui, les premiers hommes, sont des sapiens-sapiens, et non de simples sapiens ou encore des cro-magnons), armés de leurs faiblesses, leurs croyances, leurs superstitions, leur embryon de langage, leur courage et leur immense curiosité, vont donner naissance et vont imposer notre espèce humaine, telle que nous la connaissons, sur la surface du Monde. Histoire de donner un maximum de crédibilité à son récit, Pierre Pelot a obtenu la collaboration scientifique de Yves Coppens, paléontologue de son état au CNRS. L'écriture, même si elle est romancée, est caractérisée par un style descriptif par élimination. Ainsi, on se retrouve devant un monde décrit par l'ignorance de ses habitants. De plus, les dialogues entre les protagonistes se font dans une langue qui serait proche de celle employée par les homo sapiens-sapiens de ce temps. Évidemment, un lexique est disponible en fin de roman, mais l'articulation des dialogues et des descriptions est suffisamment bien faite pour qu'on puisse se passer du dictionnaire offert. On lit ce roman comme on visite un pays aux coutumes étrangères. Bien que son accès soit difficile dans un premier temps, notre regard, sur cette odyssée de l'espèce, est celui du touriste perdu qui apprendra à connaître à chaque pas et à chaque page une nouvelle civilisation. C'est chez Denoël, à 115 F, et ça a obtenu le grand prix de l'imaginaire 2001.

Les jeux vidéo et la fatigue visuelle

par Xavier Brun

Entretien avec le docteur Debbash, spécialiste en ophtalmologie

La vue qui baisse n'est pas seulement un signe de vieillesse. Les yeux sont des organes qu'il faut ménager au même titre que bien d'autres. Que ce soit pour le travail ou le jeu vidéo, certaines précautions sont à prendre avant de se coller de longues heures durant devant un écran.

Play2Mag : Quelles sont les recommandations que l'on peut donner aux joueurs avant d'engager une partie ?

Docteur Debbash : Il est très difficile de dire à la population générale de prendre des précautions drastiques. Pour les gens « normaux » (comprenez non-épileptiques), quelques avertissements sont tout de même à observer. Ne pas se mettre trop près de l'écran (les neurologues préconisent une distance minimale de 1 mètre), faire des pauses de temps en temps, et surtout s'arrêter dès que le besoin s'en fait ressentir. Il faut également être en bonne forme physique (pas de manque de sommeil, pas malade…), pour se lancer dans une partie de jeu vidéo.

L'écran est-il mauvais pour la vue ?

Au niveau des yeux, un écran ne provoque aucune pathologie populaire virale. Autant qu'on le sache, et si l'on met de côté le problème d'émissions du rayonnement électromagnétique, d'UV… que cela dégage à des doses extrêmement faibles, il n'y a pas de corrélation avec la provocation de la pathologie oculaire. Au jour d'aujourd'hui, ce problème n'est pas démontré. Peut-être que, dans 15 ans, on arrivera à le prouver, mais s'il existe réellement, le risque est infime.

Qu'en est-il de l'acuité visuelle dans le jeu vidéo ?

Il faut avoir un appareil visuel en bon état. Cela voulant dire par définition, qu'au préalable, il est nécessaire de corriger ses défauts de réfraction (myopie, hypermétropie, presbytie), d'accommodation et de convergence, (possibilité de fusionner 2 images, une pour chaque œil, pour que le cerveau n'en fasse qu'une). Avec la fatigue, il y a également un risque que la vision se trouble, voire des envies de vomir. La dernière chose à éliminer, afin d'éviter la fatigue oculaire, est le problème de la sécrétion des larmes. Lorsque l'on fixe un écran et plus généralement lors d'une attention prolongée, naturellement, le réflexe de clignement est moins fréquent. On étale donc moins souvent nos larmes et l'œil se trouve moins humidifié, ce qui provoque brûlures et picotements. Donc une fois ces problèmes de convergence, d'accommodation, de sécrétion lacrymale et d'acuité visuelle éliminés au niveau oculaire, nous sommes parfaitement en état de supporter un travail ou l'utilisation d'une console.

Une pièce trop sombre ou plongée dans le noir total est-elle dangereuse pour les yeux ?

Si vous avez corrigé votre vue, le fait d'être dans le noir ne sera pas plus dommageable qu'autre chose. Dans le cas contraire, le sentiment d'inconfort visuel sera renforcé mais pas dangereux, sauf pour les épileptiques photosensibles (environnement totalement interdit). Si vous observez une distance avec l'écran, si vous faites des pauses régulières (environ 5 minutes toutes les heures) et si l'écran est de bonne qualité, il n'y a alors aucun risque pathologique. Les adeptes de l'immersion totale (dans le noir pour les jeux d'horreur) peuvent être rassurés. Pour les autres, le fait d'avoir une source lumineuse à côté de soi fatiguera un peu moins les yeux.

Comment expliquez-vous que certaines personnes soient sujettes à des étourdissements ou des vomissements, avec des jeux à la première personne comme les Quake-like ?

Je ne peux pas vous donner une réponse parfaitement claire, mais c'est un phénomène que l'on connaît bien en médecine, avec le mal de mer. Cela provient de la dissociation entre les perceptions sensorielles. Le cerveau reçoit des informations en temps normal par les yeux, sur le plan de l'équilibre avec l'oreille interne et par la sensation de nos propres muscles et tendons. Il reçoit toute une série d'informations, qu'elles soient conscientes ou inconscientes, puis il en déduit la réalité. Lorsqu'il y a découplage entre toutes ces infos, certaines personnes ne le supportent pas. Étourdissements, sentiments d'inconfort majeur, vomissements… peuvent être ressentis. Il n'y a pas de règle, c'est très analogue au mal de mer auquel certaines personnes sont plus sujettes que d'autres. Mais je ne pense pas que ce phénomène soit lié aux mouvements des yeux.

Ophtalmologue à Montrouge (92)

Quand les chiffres ciné riment (ou pas) avec DVD

par Cécile Lando

On pourrait aisément penser que les ventes DVD correspondent parfaitement aux entrées ciné en salle. Et c'est en partie vrai. Mais que fait l'autre partie ? Elle dément ! Évidemment, les films qui ont connu de grosses entrées au cinéma ne peuvent laisser indifférents les consommateurs de DVD. Par contre, on s'étonne de voir que des films explosent les ventes DVD alors qu'ils ont fait un flop au ciné.

Inévitablement, la réputation d'un film, qui a marché on ne peut mieux au cinéma, influencera les ventes du DVD sur simple rumeur. Néanmoins, l'achat d'un DVD n'est pas uniquement motivé par un bon film mais aussi par les suppléments proposés. Quand on nous offre les deux, c'est la ruée sur la galette. Le box-office français de l'année 2000 des entrées ciné place en tête *Taxi 2* et *Sixième sens*. Ils se sont très bien vendus en DVD puisque *Taxi 2* a, durant les dernières semaines de l'année 2000, alterné plusieurs fois entre les deuxième et troisième places. Quant au film de Shyamalan, il est resté en première place tout le mois de décembre 2000.

Tout comme au cinéma, qui dit bonne vente DVD ne signifie pas forcément qualité du film. La tendance voudrait même qu'un DVD soit encensé en fonction uniquement de ses bonus. On le voit avec *Mission : Impossible 2*, qui, on peut le supposer, n'a attiré les foules en salle, que sur la bonne critique du premier volet (6e des entrées en salle 2000), et s'est placé premier des ventes DVD sur les trois dernières semaines d'avril 2001. Il faut préciser que le DVD est réellement extraordinaire puisqu'il offre un son 5.1 et une excellente qualité d'image, en plus de 50 minutes de bonus à la gloire de l'acteur principal. L'autre gros blockbuster de l'année 2000 au cinéma fut le dernier Ridley Scott, qui tente audacieusement et avec succès de renouer avec un

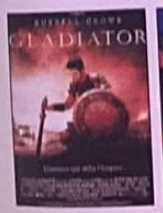
genre tombé aux oubliettes : *Gladiator*. Film qui fut 4e des entrées en salle pour la période 2000 et tint la même position sur les ventes DVD à la fin du mois d'avril 2001. Mais il y a aussi tous les DVD qui se vendent à la pelle alors que les films firent un bide en salle. C'est le cas de *Mission to Mars* qui, sans exploser les ventes DVD, se maintient raisonnablement dans les meilleures ventes (7e place, fin avril 2001). L'avantage du DVD est qu'il permet à d'autres genres d'entrer, au même titre que les films, dans la catégorie des immanquables à visionner. En effet, on note la présence du *Millénium Tour* de Mylène Farmer dans les dix premières places des ventes DVD depuis le début de l'année 2001. Les comiques aussi semblent utiliser ce support pour offrir plus que ce que l'espace sur une cassette vidéo ne le permet. Hormis *Bigard met le paquet* (9e place dernière semaine de novembre, et première de décembre 2000), aucun de nos humoristes n'a atteint les dix premières entrées. Il en va de même des classiques qui s'offrent une seconde jeunesse grâce au DVD avec une image et un son rénovés, comme *Lawrence d'Arabie*, film aux 7 Oscars, dont les suppléments ne gâchent en rien la qualité. Et puisqu'il y a sûrement de l'argent à faire, les distributeurs n'hésitent pas à nous resservir les différentes saisons des séries télé qui avaient très bien fonctionné en vente VHS (cf. classement meilleures ventes DVD fin avril 2001 : *Un gars une fille*).

Le profil type du DVDphile, n'existe pas vraiment. Alors que certains privilégieront la qualité du film, d'autres s'attacheront à la quantité des bonus. Néanmoins, les ventes de DVD suivent de près les grands succès des sorties en salle et permettent de distinguer des genres qui n'auront jamais leur chance sur écran géant.

Les 10 meilleures ventes de DVD première semaine mai 2001

1 - Mission : Impossible 2
2 - Hollowman, l'homme sans ombre
3 - Gladiator
4 - Sur la route d'El Dorado
5 - Laurence d'Arabie
6 - X-Men
7 - Titan A.E.
8 - Harry un ami qui vous veut du bien
9 - Coyote Girls
10 - Un gars une fille V1&2

Comparatif des meilleures entrées en salle et leur vente en DVD



Films année 2000	Nombre d'entrées en salle	Meilleur classement en DVD
1 - Taxi 2	10 347 329	n°1, semaine 47 an 2000
2 - Sixième sens	7 792 166	n°1, semaine 45 an 2000
3 - Dinosaure	5 132 531	sortie le 16 mai 2001
4 - Gladiator	4 746 350	n°2, semaine 13 an 2001
5 - Toy Story 2	4 529 693	n°4, semaine 45 an 2000; coffret 1&2
6 - Mission-Impossible 2	4 086 829	n°1, semaine 14 an 2001
7 - Le Goût des autres	3 838 261	n°19, semaine 13 an 2001
8 - Scary Movie	3 708 256	pas encore en DVD
9 - Incassable	3 416 924	pas encore en DVD
10 - Les Rivières pourpres	3 240 956	sortie début mai 2001

Les sorties PSone

par Angel Davila

Alone in the Dark 4

Le quatrième volet de la série culte ravira tous les fanas de Resident Evil. Un bon titre made in France.

Éditeur : Infogrammes
Prix : 349 F
Disponible

Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix

La référence en matière de BMX ressort en version améliorée. Bien plus fun et réaliste que tous ses concurrents, les amateurs du genre vont adorer.

Éditeur : THQ
Prix : 199 F
Sortie le 8 juin

Mat Hoffman Pro BMX

Décidément, le vélo est à l'honneur en ce moment. Encore un bon jeu de BMX, mais un poil en dessous de Dave Mirra.

Éditeur : Activision
Prix : 299 F
Sortie le 8 juin

Rogue Spear

Les SWAT de Tom Clancy débarquent sur PSone. Malheureusement, la complexité de l'interface porte préjudice à la jouabilité.

Éditeur : Ubi Soft
Prix : 219 F
Disponible

Shérif fais-moi peur 2

Tout comme le premier volet, ce jeu fait partie de ce qui se fait de pire sur consoles. Des graphismes nuls, une animation minable, etc, etc. Beurk !

Éditeur : Ubi Soft
Prix : 219 F
Sortie le 7 juin

Classement des meilleures ventes mondiales de jeux PS2 mai 2001

Europe

1. STAR WARS : STARFIGHTER — Editeur : LucasArts
2. SKY ODYSSEY — Editeur : Sony
3. QUAKE 3 : REVOLUTION — Editeur : EA Sports
4. UNREAL TOURNAMENT — Editeur : Infogrames
5. ZONE OF THE ENDERS — Editeur : Konami

Source : www.chr.co.uk

Japon

1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC — Editeur : Sony
2. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5 — Editeur : Konami
3. ARMORED CORE 2 — Editeur : From Software
4. BIOHAZARD CODE VERONICA : COMPLETE — Editeur : Capcom
5. KESSEN II — Editeur : Koei

Source : www.ccas.fr/magazine

États-Unis

1. ONIMUSHA WARLORDS — Editeur : Capcom
2. ZONE OF THE ENDERS — Editeur : Konami
3. MADDEN NFL 2001 — Editeur : EA Sports
4. ATV OFF ROAD FURY — Editeur : SCEA
5. TRIPLE PLAY BASEBALL — Editeur : EA Sports

Source : www.ccas.fr/magazine

Le volant à retour de force

Logitech s'attaque au marché des accessoires de consoles après celui des PC. C'est une entrée en force avec le premier volant à retour de force qui sortira en même temps que le très digne GT3 A-Spec.

par Xavier Brun

Après Microsoft, c'est au tour de Logitech d'infiltrer le marché des consoles. Fondée en 1981, Logitech propose de multiples accessoires pour PC, allant des souris aux caméras vidéo. Cette première incursion dans le monde des consoles se fait grâce à la fabrication et la commercialisation du premier volant à retour de force pour consoles. À l'occasion de la sortie de Gran Turismo 3 A-Spec, Sony distribue le volant GT Force en conditionnement avec le jeu (GT3 sera également disponible séparément). À quelques semaines de la sortie européenne du jeu, une mise à l'épreuve s'avérait indispensable pour cet accessoire qui devrait avoisiner les 1 000 francs ! Bien qu'un peu trop léger, la prise en main du volant est très agréable avec des encoches ergonomiques, et le paramétrage de l'amplitude de braquage contribue à une conduite très réaliste. Le feedback (retour de force) est très bien ressenti lors de chaque contact, braquage et contre-braquage, dérapage et réaccélération. L'excellent mode Rallye de GT3 prend toute son ampleur avec ce volant. Concernant le pédalier, à moins de caler un moellon devant celui-ci, et à l'instar de ses concurrents, il glisse toujours et les pédales, légèrement mollassonnes, sont trop rapprochées. Mais c'est encore dans le système d'accroche que ce volant GT Force pèche le plus avec 2 attaches (sorte de vis en plastique) qui ne fixent pas suffisamment le volant au support choisi. Vu son prix élevé (à déterminer), on était en droit d'espérer mieux. Le volant GT Force reste donc un accessoire de luxe réservé aux plus fortunés d'entre vous et que je conseillerais davantage pour des titres comme WRC. Maintenant à vous de voir (l'état de votre compte en banque) !

Les Incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre.
Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'histoire de la PS2.

Action FPS
Unreal Tournament
(Infogrames)
Play2Mag n°53

Sport
SSX
(Electronic Arts)
Play2Mag n°48

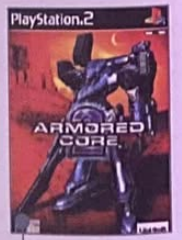
Course
F1 Racing Championship
(Ubi Soft) Play2Mag n°50

Combat
Kengo
(Ubi Soft)
Play2Mag n°52

Action/aventure
Shadow of Memories
(Konami)
Play2Mag n°52

Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft)
Play2Mag n°49

Bizarre
MTV Generator 2
(Codemasters)
Play2Mag n°53



Tir
Armored Core 2
(Ubi Soft)
Play2Mag n°50

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

6 nos de PlayStation.2 Magazine
+
6 DVD de démos, vidéos...
+
Le DVD *Les Rivières pourpres*
Le thriller haletant de Mathieu Kassovitz !
Bonus : Coffret collector incluant 2 disques
Label THX
Piste dolby digital 5.1 ou DTS
2 commentaires audio
Une enquête de 55 min sur le film...
L'autopsie de 4 séquences...
Étude multiangle...
Comparaison film/story-board...
Et de nombreux autres bonus !

294 F(1)
209 F(2)
503 F
Gaumont DVD
POUR VOUS SEULEMENT 409 F(3)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPJ 54

OUI, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 DVD)
+ Le DVD *Les Rivières pourpres* au prix de 409 F au lieu de 503 F

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _____ Expire le : ____

Date et signature obligatoires :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Date de naissance : ____
e-mail : _____

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - (2) Prix de vente public généralement constaté. TVA à 19,6 % incluse. Livré 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (3) Vous pouvez résilier facilement les magazines et le DVD *Les Rivières Pourpres* aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 novembre 2001. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

K.-O. technique

10 PRINT « C'est fou ça, faire tenir une page Web sur seulement 5 ko… vous vous rendez compte ? Non, évidemment, vous ne vous rendez pas compte… Bon, comment vous expliquer ça en moins de 5 ko… 1 octet est codé sur 8 bits sous la forme 0101101, avec deux valeurs possibles pour chaque bit, on a donc 256 possibilités. Chaque octet est donc un caractère alphanumérique (0123… abcd…). Un kilo octet, lui, est composé de 1 024 octets (2 puissance 10) ce qui veut dire que, pour participer à ce concours, vous ne devrez pas dépasser 5 x 1 024 octets soit 5 120 caractères exactement. Mince, mon texte fait 8 ko… pas grave, le principal c'est que vous ayez compris. Vous avez compris là, hein ? Non…? »
GOTO 10.
www.the5k.org

ASV

<tom92> Chalut :)
<Jodie> Hello =)
<tom92> Super ton smiley, tu connais celui-là ?
<tom92> >^.,.^<
<Jodie> non, c'est quoi ?
<tom92> un chat
<Jodie> wow ! il est super mignon je trouve !
<tom92> merci, je connais aussi celui-ci 08-<
<Jodie> c'est quoi ?
<tom92> C'est une nana à poil
<Jodie> Bon salut.
//Jodie a quitté le forum
<tom92> T'es là ?
www.randomhouse.com/features/davebarry/forums.cgi?page=1&messages_per_page=20

Conseil d'ami

Il est sympa tonton Henri, il fait toujours le pitre à la maison ! Même qu'une fois il a mangé les ongles de pied de mamie pour me faire rigoler ! Ouais, moi, je l'aime bien, tonton Henri… mais je l'aimerais encore plus s'il n'avait pas ses problèmes de dents… Quand il me parle, j'ai l'impression de mettre ma tête dans le frigo… et puis ses dents, elles sont vertes, limite phosphorescentes, comme si elles étaient faites en Roquefort irradié. En fait, c'est un peu comme si sa bouche était déjà morte…
www.justatip.com/

Real TV

Ça fait exactement trois jours que je regarde *Loft Story* et je dois dire que je ne suis pas déçu. Moi qui suis un fou de jeux vidéo, ça me fait tout drôle de revoir Little Computer People. Je pense que le réalisateur doit bien s'éclater derrière les glaces sans tain. Tiens, et si je les faisais danser… hop !, je lance de la musique et ils se mettent à danser… et maintenant, je vais rationner l'eau pour qu'ils se douchent à plusieurs… ce soir, je vais remplacer l'eau des robinets par du Gin, histoire de pimenter la soirée de catch dans la boue… et, au repas, ce sera cake au gingembre pour tout le monde… minuit… je monte la température de 10°, je baisse les lumières et je lance un disque de Barry White… on va voir s'ils vont s'accoupler en captivité.
Tiens, demain ce sera régime strict : du roquefort exclusivement, juste par curiosité scientifique.
Le site officiel : www.loftstory.com
Le site officieux : bofstory.fr.st

Orange amère

Nous, l'armée révolutionnaire du Web, demandons l'élimination pure et simple de la couleur orange sur Internet. Nous vous laissons jusqu'au jeudi 31 mai 2001 pour supprimer la totalité des dites pages, soit exactement 71 588 714 718 pages html. Une fois passé ce délai, toute négociation sera impossible et nous propagerons sur le réseau un virus qui transformera le orange en rouge clair. Nos revendications sont à prendre au sérieux, si vous avez des questions ou voulez me répondre : Jean.Christope.Poulain@wanadoo.fr, sur mon ICQ #4774851187 ou tout simplement par courrier Poulain Jean Christophe 12 bis avenue Pierre Malfrat 78120 Rambouillet. Plaisantins s'abstenir.
www11.ewebcity.com/ughpumpkin/

Ce mois-ci

, c'est Aziz, 28 ans, jeune habitant de Laval, qui voit sa lettre publiée dans le magazine : « Cher PlayStation 2 Magazine, j'ai entendu dire qu'il existait des vidéos de Kenza nue, sur Internet. Pourriez-vous m'indiquer où les télécharger ? » Désolé Aziz mais les vidéos ne sont plus disponibles sur Internet… t'as vraiment pas de chance en ce moment, toi.

par Gana@joystick.fr

Sensations à la Chaîne

RICHARD BERRY ELSA ZYLBERSTEIN PASCAL GREGGORY
un piège
un choc
un danger
un ange
UN FILM DE MIGUEL COURTOIS
SORTIE NATIONALE LE 20 JUIN

(*) Christophe C. 24 ans, Production MCM

UN ANGE PASSE DANS CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "UN ANGE", le 20 juin, avec Richard BERRY et Elsa ZYLBERSTEIN, retrouvez Vérane le samedi 16 juin à 16h30 dans un Cinémascope aux allures angéliques.

Rediffusions : dimanche 17 juin à 11h30 et vendredi 22 juin à 22h.

mcm
www.mcm.net

MCM disponible sur france telecom cable 08 36 67 60 60 (1,48F la mn) www.francetelecomcable.fr

ILS ONT DIT ILS ONT MENTI

PlayStation 2 Magazine les surprend en flagrant délit de contre-vérité.

© Patrick Sordoillet et Sohkta

Yves Guillemot

d'Ubi Soft :

« La PS2 est techniquement complexe à programmer, c'est vrai. (...) Mais je suis convaincu que si elles s'en donnent les moyens, les petites entreprises trouveront leur place. »

Interview PlayStation Magazine, mai 1999

Yves Guillemot

d'Ubi Soft :

« La PS2 reste une machine très complexe à programmer. (...) son potentiel est extraordinaire, mais tous ne parviendront pas à l'atteindre, c'est une certitude. »

Interview Play2Mag, janvier 2001

Nicolas Gaume

de Kalisto :

« L'entrée en bourse a permis à Kalisto de se faire mieux connaître. Et être connu rassure. »

Interview PlayStation Magazine, mai 2000

En effet, ça doit rassurer :

Valeur de l'action Kalisto au 1er janvier 2001 :
- 83,73 %

Source : www.boursorama.com

Philippe Ulrich

de Cryo :

« Lorsqu'un jeu a du succès, on en voit dix qui lui ressemblent débouler derrière. Et ça, c'est la pire des choses. »

Interview PlayStation Magazine, novembre 1999

Allez, il n'en est pas encore à dix :

- Atlantis
- Versailles
- Égypte
- Chine
- Aztec
- Versailles 2 et Égypte 2 en préparation

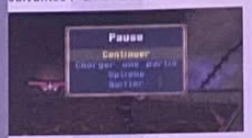
Quelle autre rubrique que celle des Versions Longues pourrait se targuer de faire péter le Docteur Hawkins de MDK 2, de vous procurer toutes les armes de Silpheed, de vous offrir la totale des codes pour tricher à Army Men Sarge's Heroes ou encore d'activer des tonnes d'astuces pour NBA Hoopz ? Aucune. Et c'est bien la spécificité de ces colonnes : vous faire terminer vos jeux favoris sans crise de nerfs et, qui plus est, dans la bonne humeur !

Versions longues

par Kendy Ty

MDK 2 : Armageddon

Caméra panoramique
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez enfoncés les boutons L2 + R2 en effectuant les manipulations suivantes : ◎⊗◎⊗.



Pendant le jeu, faites la Pause.

Mode Lent
Lorsque vous jouez avec Max, maintenez la touche R2, puis faites △ quatre fois.

Faire péter le Docteur Hawkins
Lorsque vous jouez avec le Doctor Hawkins, pressez simultanément sur les boutons L2 +R2+◇+⊗.

Silpheed : The Lost Planet

Toutes les armes
Entrez le nouveau nom suivant avant de commencer la partie : GLOIRE
Vous jouirez des neuf armes du vaisseau !

Tapez ce code dans ce menu !

Et voilà toutes les armes !

Army Men : Sarge's Heroes 2

Sélection des niveaux
Entrez le nouveau password suivant : FREEPLAY

Invincibilité
Entrez le nouveau password suivant : NODIE

Toutes les armes
Entrez le nouveau password suivant : GIMME

Invisibilité
Entrez le nouveau password suivant : NOSEEUM

Mini mode
Entrez le nouveau password suivant : SHORTY

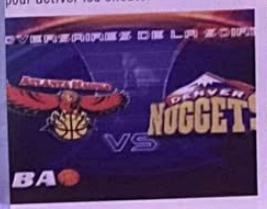
Mode Big
Entrez le nouveau password suivant : IMHUGE

Debug Mode
Entrez le nouveau password suivant : THDOTEST

Les codes des niveaux
Boot Camp : BOOTCAMP
Dinner Table : DINNER
Bridge : OVERPASS
Refrigerator : COOLER
Graveyard : NECROPOLIS
Castle : CITADEL
Tan Base : MOUSE
Revenge : ESCAPE
Desk : ESCRITOIRE
Bed : COT
Plasticville : BLUEBLUES
Toy Shelf : BUYME
Cashier : EXPRESS
Toy Train Town : LITTLEPEOPLE
Rocket Base : NUKEM
Pool Table : EIGHTBALL
Pinball Machine : BLACKKNIGHT

NBA Hoopz

Cheat Codes
Sur l'écran « Versus », il est possible de presser sur les boutons de Turbo, de Shoot et de Passe pour modifier les icones au bas de l'écran. Les chiffres qui enclenchent les codes ci-dessous, correspondent au nombre de fois qu'il faut presser ces touches. Après avoir changé les symboles, n'oubliez pas d'imprimer une direction à la croix du Paddle pour confirmer l'astuce. En cas de réussite, une indication visuelle apparaît à l'écran. Par exemple, si le code de l'astuce est 1-2-3 ◇, faites 1 fois □, 2 fois ⊗ et 3 fois ◎ suivi de ◇. Facile non ? PS : Vous n'êtes pas obligé d'être en mode Deux Joueurs pour activer les cheats.



Les codes des astuces
Turbo infini : 3-1-2 △
Terrain Beach : 0-2-3 ◇

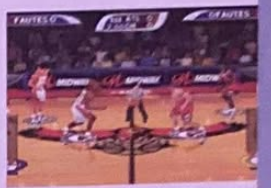
Terrain Street : 3-2-0 ◇

Tenue Home : 0-1-4 ◇

Tenue Away : 0-2-4 ◇

Balle ABA : 1-1-1 ◇

Granny shots : 1-2-1 ◇
Indiquer le pourcentage de tir : 0-1-1 ◇
Montrer les hotspots : 1-1-0 ◇
Pas de goaltending : 4-4-4 ◇
Pas de faute : 2-2-2 ◇
Pas de hotspots : 3-0-1 △
Grosses têtes : 3-0-0 ◇



Petites têtes : 3-3-0 ◇

Petits joueurs : 5-4-3 ◇

S.O.S.
JEUX VIDÉO
Finissez vos jeux préférés sur consoles.
Codes et astuces des meilleurs titres.
08 36 68 75 00
Tarif 2,21 F/mn. HOP

DVD de démos

par Kendy Ty

Le DVD de ce mois de juin se place sous le signe de la créativité avec la démo exclusive de MTV Music Generator 2, le puissant outil de conception musicale de Codemasters. L'occasion pour vous de rejoindre les hautes sphères de la musique. Pour revenir à des choses plus classiques, Moto GP de Namco vous initiera aux plaisirs de la conduite sur deux roues. Et pour finir, vous retrouverez, comme à l'accoutumée, des vidéos bien chaudes de softs prévus pour le courant de l'année !

MTV Music Generator 2

Éditeur : Codemasters - Genre : Logiciel de création musicale - Pour 1 joueur

Le prodigieux MTV Music Generator 2, testé dans le précédent numéro de Play2Mag va enfin pouvoir passer sous vos doigts. Et que vous soyez un musicien confirmé ou non ne changera rien à l'affaire. Car jamais un logiciel de création musicale n'aura été aussi puissant et abordable que celui-ci. En effet, cette démo jouable vous propose le strict minimum, c'est-à-dire une panoplie de samples réduite à un style : celui de la House. Sachez que la version définitive possède 9 800 échantillons, 48 canaux ainsi que 9 genres musicaux (le Rock, la Dance, l'Indie, le R&B, le Hip Hop, la House, la Pop, le Garage et la Trance) ! De quoi vous mettre la bave aux lèvres ! Mais revenons à des propos plus didactiques. L'interface de MTVMG 2 dispose d'une grille dans laquelle vous devez placer vos sons de manière à composer votre œuvre musicale. Les petits icones en haut de l'écran représentent chacun un élément de la construction sonore (voix, lignes de basse, rythmes et mélodies). En cliquant dessus, vous accédez à la liste de matières premières qui, une fois disposées de façon cohérente, forment votre morceau ! Ah oui, aussi, pour répéter une séquence plus facilement, nous vous conseillons d'utiliser la fonction « copier/coller », en pressant sur le bouton Select. Le reste ne sera que « drag and drop » ! Bon, ben, c'est à peu près tout ce que vous avez besoin de savoir. Alors nous vous encourageons dans votre processus de créativité, en espérant pouvoir susciter chez vous de nouvelles vocations ! Qui sait ?

△○□✕ : Faire défiler la grille
Select : Sélectionner
Stick 1 : Curseur
△ : Annuler une commande
○ : Menu
✕ : Action
□ : Supprimer

Moto GP

Éditeur : Namco - Genre : Course de motos - Pour 1 joueur

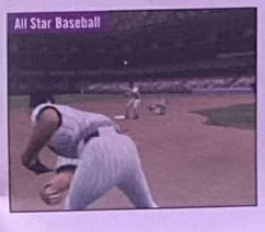
Namco n'est plus un éditeur à présenter. On lui doit la série des Tekken et des Ridge Racer. Lorsque la célèbre firme nippone s'attèle à la conception de jeux de grosses cylindrées, cela donne Moto GP ! Un alliage détonant d'arcade et de simulation qui mettra d'accord tous les amateurs de pilotage vidéoludique. La démo jouable vous offre la possibilité de courir sur un circuit contre un total de 21 adversaires. Pour cette première incursion dans l'univers de la course sur deux roues, apprenez à gérer vos trajectoires ainsi que le basculement de votre moto pour pouvoir sortir du lot. N'hésitez pas à freiner souvent, pour éviter de vous prendre une chicane ou de sortir de la piste, car la recherche de la vitesse pure n'est pas le principal propos de Moto GP. Bien au contraire, la contenance et la stratégie dans la durée des tours payent bien plus que l'on ne pense. Le jeu étant doté de deux vues et d'une interface très simple d'accès, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes majeurs pour devenir le prochain Olivier Jacque... hum.... de la console ! Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire pour connaître la postérité virtuelle !

○ : Freiner
✕ : Accélérer
△ : Changer de vue
Select : Modifier l'affichage
Stick 1 : Directions

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, toutes les heures, de dix à quinze minutes. AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, de certains types de stimulations lumineuses fortes : successions rapides d'images ou répétitions de certains motifs géométriques simples, éléments ou couleurs. Ces personnes s'exposent à des crises lorsque elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical en n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents sont invités à rester particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin

Vidéos

Ce mois-ci, vous découvrirez les vidéos de quatre éditeurs. On commence avec Sony et son soft d'action/aventure intitulé **Extermination**, qui vous met dans la peau d'un membre des Forces Spéciales confronté à des créatures cauchemardesques. Inspiré du film *The Thing* de John Carpenter, il vous promettra des instants de frissons ainsi que des revirements de situation dignes des plus grandes intrigues cinématographiques.



On passe ensuite du côté d'Acclaim, qui a le plaisir de vous présenter son titre de baseball du moment : **All Star Baseball 2002**. Au programme, du réalisme et des échanges de battes dans les règles de l'art. Par ailleurs, **Fur Fighters** est son second produit. Il mélange avec audace de la plate-forme et du tir, le tout dans un univers complètement décalé ! Quand des animaux mignons font parler la poudre, forcément, ça sort de l'ordinaire ! Electronic Arts, quant à lui, vous propose son tout dernier jeu de course de bagnoles délirantes : **Rumble Racing**. Soyez le pilote le plus puissant sur le bitume, et ce, aussi bien en matière de conduite qu'en... moults figures acrobatiques ! On termine en beauté avec le premier soft de Sega pour la PS2 : **Crazy Taxi** ! Dans une ville gigantesque, transportez vos clients à leur destination en un temps record. Sachez que le compteur justifie tous les moyens...

Extra

En exclusivité, retrouvez la vidéo extraite de **Wacky Races**, le prochain jeu de course d'Infogrames tiré du dessin animé américain d'Hanna Barbera, plus connu chez nous sous le nom des *Fous du volant*. Le titre utilisera un rendu graphique très « cartoonesque » et disposera d'un mode Multijoueur en écran splitté allant jusqu'à quatre compétiteurs. Pour rester encore dans le domaine du sport, Electronic Arts vous a concocté un trailer aguichant de son soft de basket : **NBA Street**. Impressionnant par sa réalisation et très fun de prise en main, il se démarque des autres productions par son thème abordé. En effet, c'est le basket de rue qui va, cette fois-ci, tenir le haut de l'affiche. Finies les règles drastiques de la fédération officielle, ici tout ne sera que « flambe » et spectacle !

Récap

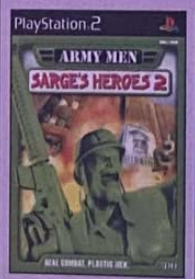
En ce zoli mois de mai, bien que soleil et minijupes soient revenus sur la capitale, les bonnes productions PS2 ont dû être surprises par les dernières chutes de neige dans les Pyrénées ou par les crues de la Somme. Il vous faudra donc patienter jusqu'au mois de juin, après la grand-messe de l'E3, pour avoir une vision d'ensemble des futurs hits en puissance auxquels vous aurez droit dans les magazines à venir. D'ici là, bonne lecture et « bons » jeux.

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 92 68 24 68*	08 25 15 00 23***	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71*	08 25 15 00 24***	Du Lun au Ven 16h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	-	04 72 65 81 91	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRAVE	www.crave.fr	-	08 25 03 65 25***	Du Lun au Ven 10h-19h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	08 25 08 90 77***	Du Lun au Ven 10h-19h Sam 10h-18h
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.fr.infogrames.com	08 92 68 30 20 ***	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-12h/14h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 *	01 46 01 54 01***	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 92 68 57 75 *	08 25 15 00 26***	Du Lun au Ven 10h-16h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E	www.interplay.com	08 36 68 94 95 *	08 03 09 41 64**	Du Lun au Sam 9h-19h30
INTERPLAY				
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 *	-	-

*2.21 F/min - **1.09 F/min - ***0.98 F/min

Les jeux du mois

À éviter



Le site du mois

Franck Herbert's Dune

dune.cryogame.com

Franck Herbert (1920-1986), auteur de génie pour les uns, illustre inconnu pour les autres, est le père de *Dune* (1965). Ce roman de science-fiction, devenu une véritable saga (inachevée), a été adapté pour la télévision, sur grand écran, sur PC et consoles. En attendant que cette nouvelle licence débarque sur PS2, quelques clics sur le site vous donneront un avant-goût (screens, goodies, histoire…) de la prochaine production éditée par Cryo. Un site à visiter.

	Jean Santoni	Kendy Ty	Édouard Duchamp	Angel Davila	Julien Hubert	Dave Martinyuk
Army Men Sarge's Heroes 2	3	3	-	-	-	4
EA Sport Rugby	6	7	-	6	6	5
Extermination	7	7	7	7	7	7
Fur Fighter Viggo's Revenge	5	6	3	6	4	5
Gift	6	6	4	5	6	6
Ring of Red	5	5	6	6	5	7
The Bouncer	1	4	3	2	4	6

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !

1 : Inutile, même pour un collectionneur.

2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.

3 : Des lacunes à tous les niveaux.

4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.

5 : À la limite du rattrapage. Moyen.

6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.

7 : Un bon titre à posséder.

8 : Un incontournable. Aucune hésitation.

9 : À ne manquer sous aucun prétexte.

10 : Le jeu de toute une génération !

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant. RCS NANTERRE B391341526 Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - 15A 51004 Levallois-Perret Cedex 92538 Levallois-Perret Cedex Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16 Tél. Promévente : 0 800 19 84 57

Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Tranneau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps, oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse, morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini, nnini@hfp.fr
Chefs de rubriques : Cécile Landa - clanda@hfp.fr, François Tarrain - ftarrain@hfp.fr
Secrétaire de rédaction : Viviane Filas
Correctrices : Coumba Diop et Anne Pavan
Secrétaire : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Xavier Brun, Julien Chièze, Angel Davila, François-Cyril Géroult, Stéphaire Hébert, Julien Hubert, Sonia Jensen, Pierre Le Pivain, Dave Martinyuk, Christophe Narbonne, Jean Santoni, Michaël Sarfati, Christophe Séfrin, Gregory Szriftgiser et Kendy Ty

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joseba Urruela
Rédacteur graphiste : Joseba Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Sonia Caron-Nini, Hervé Drouadenic, Lionel Goy, Nicolas Lainé et Stéphane Nuit.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Lecierco
Illustrateur : Pr. KK. le. pixs@club-internet.fr
Photographe : Patrick Sordoillet

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antonine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Fenoux (01 41 34 88 33) - jfenoux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Anne Levavasseur (01 41 34 88 16)

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Bindard Graphique membre de E2G, la Gaîté-Pressoir.
Distribution : Transport Presse.
«PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture : Extermination © Sony.
Ce numéro comprend un DVD déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

TÉLÉMATIQUE

3615 PSNEWS
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction : sjensen@hfp.fr

ASTUCES
CODES INÉDITS
3615 CHEAT
2,21 F/MN
SOLUTIONS COMPLÈTES

Bulletin d'abonnement

PlayStation 2 Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 nos) pour 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un DVD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 DVD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Expire le : _ _ _ _ Date et signature obligatoires :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _ _ _ _ _ Ville : _____

Date de naissance : _ _ _ _ _ _ _ _ LPQ14

e-mail : _____

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le mois prochain

Le mois prochain

Whaou !!! Youpi !! Youplaboum ! Tagada... Tsoing, tsoing... Trop cool, c'est bientôt les vacances ! Oui, oui, oui, dans pas longtemps, on va tous se reposer à l'ombre des cocotiers. Place au farniente, mort au boulot !!! Pfui, on l'a quand même sacrément mérité ce petit repos estival. Non, parce qu'après quelques bouclages bien éprouvants, les affres de l'E3 et un dernier numéro d'été à achever, tout le monde risque d'être complètement cramé ! Bref, pour clore en beauté le premier semestre de l'année, on va essayer de vous mettre entre les mains, un numéro double juillet/août aussi dense que possible. Si, si, j'vous assure, on s'active comme des malades pour trouver plein de reportages sympas... Et après ça, zou, direction la plage !

- **Reportages**
  - Lotus Challenge
  - Jurassic Park 3
  - The Mummy Returns
- **Tests**
  - Bloody Roar 3
  - Red Faction
  - NBA Street
  - Escape from Monkey Island

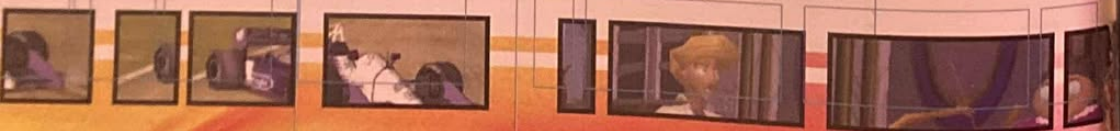
et de nombreux autres titres...

GRAN TURISMO 3

Enfin l'heure du test !!!

Le prochain PlayStation 2 Magazine

Un numéro à ne pas manquer en vente le 5 juillet



DÉODORANTS Ushuaïa POUR HOMME

L'efficacité n'a jamais senti aussi bon.

TECHNOLOGIE HEADSPACE

Fraîcheur immédiate. Parfum 24h.

Pour renforcer l'efficacité de ses déodorants, Ushuaia utilise une technologie innovante : le Headspace. Cette technologie est un procédé d'extraction de parfum écologique qui permet de capter directement sur la plante vivante, sans l'abîmer, l'ensemble de ses molécules odorantes.
Résultat : des parfums d'une tenue et d'une qualité extrêmes.

NOUVELLE EFFICACITÉ
NOUVEAU TECHNOLOGIE HEADSPACE
Ushuaïa
DÉO ANTI-TRANSPIRANT
FRAÎCHEUR IMMÉDIATE
PARFUM 24h
Pendjab
djab

Tirage parfait

KRO
LA BIERE.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE, CONSOMMEZ AVEC MODERATION.